Nintendo

任天堂公式ガイドブック

ドンキーコング リターンズ

WL ワンダーライフスペシャル

小学館

WL 任天堂公式ガイドブック

Wii

ドンキーコング リターンズ

DONKEY KONG™ RETURNS



Nintendo 小学館

Nintendo

任天堂公式ガイドブック

ドンキーコング リターンズ

WC

小学館

任天堂公式ガイドブック

Wii

ドンキーコング リターンズ
DONKEY KONG™ RETURNS



Nintendo 小学館

【 任天堂公式ガイドブック 】

ドンキーコング リターンズ

DONKEY KONG™ RETURNS



小学館

ストーリー

ここは、のどかなドンキーコングアイランド。
豊かな自然の中で、動物たちが仲よく暮らしています。

ところが、ある日火山の噴火とともにおかしな連中が現れました。
楽器に似た姿をしたティキ族です。
ティキたちは、不思議な音楽で島の動物を操り、
バナナを大量に集め始めました。

そして、とうとうドンキーコングが
大事にしているバナナの山にも、手を出してきたのです。
バナナと島の平和を取り戻すために、
ドンキーコングとディディーコングの
新たな冒険が始まるのでした。





ドンキーコング

DONKEY KONG

バナナを愛するジャングルの王様。力自慢であるだけでなく身も軽いので、ジャンプや回転もお手のもの。



謎の敵？ ティキ族

TIKI TAK TRIBE





ディディーコング

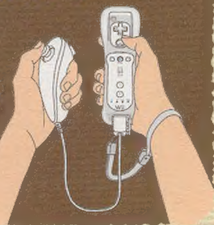
DIDDY KONG

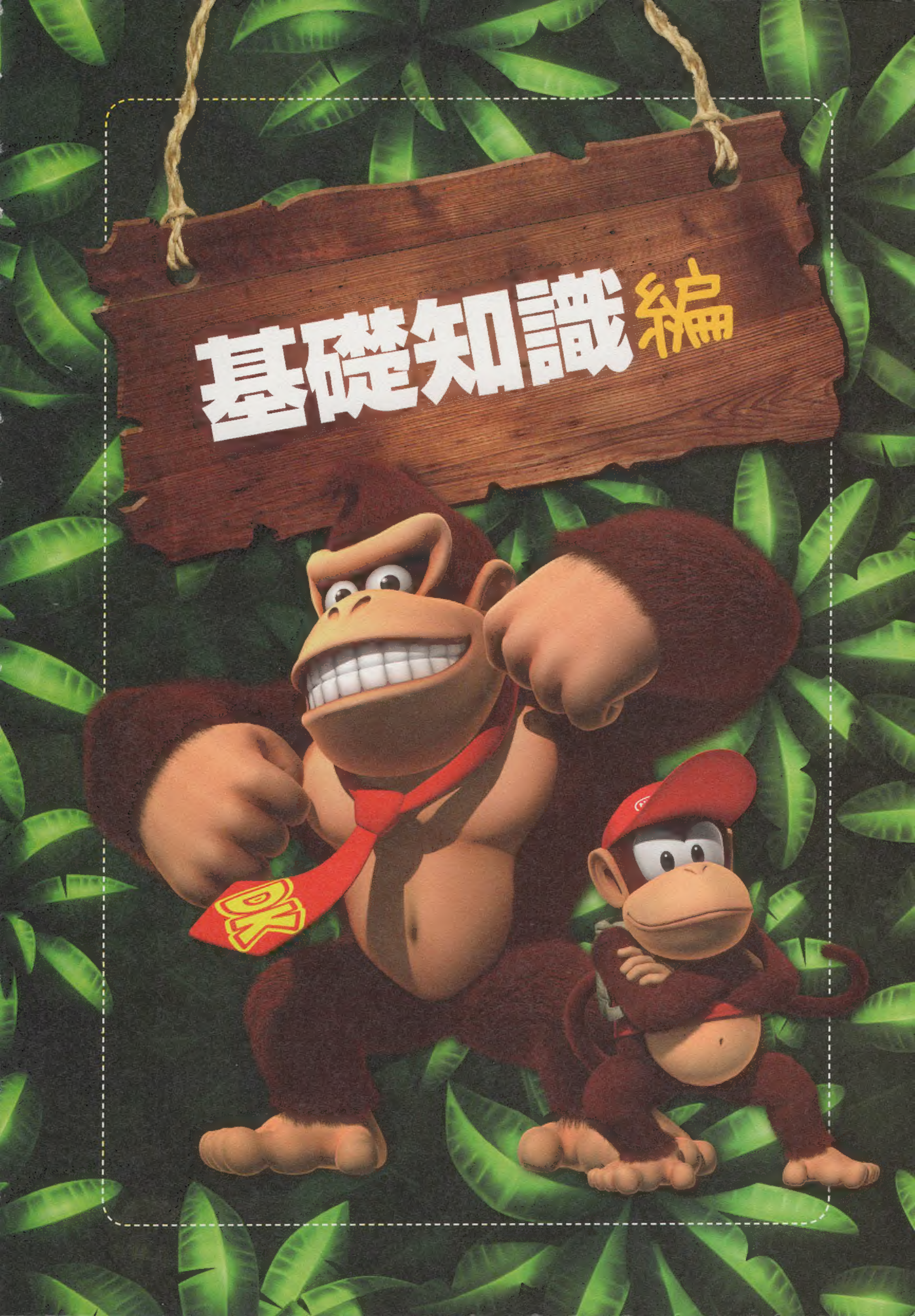
ドンキーコングのパートナー。背中に背負ったバレルジェットで、空中からゆっくり下降することができる。

CONTENTS

操作方法について

「ドンキーコング リターンズ」には、「ヌンチャクスタイル」と「Wiiリモコンを横に持つ方法」の2種類の操作法がある。本書では、「ヌンチャクスタイル」を基準として解説している。




基礎知識編

冒険の舞台 ドンキーコングアイランド



ドンキーコングたちの冒険の舞台となるドンキーコングアイランドには、さまざまな敵やギミックがいっぱい。ゲームの流れを理解し、冒険をスムーズに進めよう。

島には全部で8つのエリアがある

ドンキーコングアイランドには、ジャングル、ビーチ、いせき、どうくつ、フォレスト、クリフ、ファクトリー、ボルケーノの、8つのエリアがある。

さらに、それぞれのエリアには複数のコースが用意されており、それぞれのエリアの最終コースでは、エリアのボスとのバトルが待っている。すべてのエリアをみごとに突破し、島の平和を取り戻そう。

アイランドマップ画面



↑ドンキーコングアイランドの全体マップ。コントロールスティック（Wiiリモコン横持ち操作時は十字ボタン）の左右で、遊ぶエリアを選択できる。

エリア内のコースをクリアしていこう

エリア内のそれぞれのコースには、コースナンバーと名称が決められている。たとえば、エリア1であるジャングルエリアの最初のコースは「1-1 バナナジャングル」、ボスの登場する最終コースは「1-Bくいしんぼマグリー」という具合だ。

次のエリアへ進むには、ボスコースをクリアすればOK。最短距離で進むなら、クリアせずにすむコースも存在するのだ。

エリアマップ画面



↑エリアマップでは、すでにクリアしたコースは青に、自力でクリアしていないコースは赤に、まだプレイできないコースは黒に表示される。

コースの中では原則として右方向へ進む

コース内では、多くの敵やギミックなどが待っている。各種のアクションを駆使して、それらを切りぬけながら進もう。どのコースでも、スタート地点から見て右方向にゴール(バレル)が置かれている。コースによっては、上下に移動したり、手前や奥へ動いたりする場合もあるが、基本的には右に進んでいけばよい。

なお、初登場のギミックの場所や、攻略のわかりにくい場所ではおたすけピッグが出現。そこでどんな操作をすればよいのかを教えてくれる。見逃さないように。



基本は右方向をめざすべきなのだが、スタート地点から左方向にアイテムが隠されていることもある。



1-1スタート直後に登場のおたすけピッグ。そこで行うべき操作（この場合は「吹く」）を教えてくれる。

中間地点



このおたすけピッグは中間ポイントの番人。これを越えれば、ミスしてもここからの再挑戦が可能だ。

ゴールバレル



ゴール地点に置かれているゴールバレル。ボスコース以外では、これを叩くことでコースクリアとなる。

「K」「O」「N」「G」を集めて隠しコースへ進もう

コースには、敵やギミックだけでなく多くのアイテムも配置されている。中でも目立つのが、4つのアルファベットの「K」「O」「N」「G」。これらは、エリアごとに1つずつ存在する隠しコースを開くための、カギとなっている。「K」「O」「N」「G」は、ボス以外の各コースに4文字ずつ置かれており、エリア内のコースですべての「K」「O」「N」「G」を集めると隠しコースが出現する。

ただし、1つのコースの「K」「O」「N」「G」は1回のプレイで取る必要がある（中間ポイントからの再開はOK）。たとえば、「G」を取らずにゴールして同じコースに再挑戦する場合、再度「K」「O」「N」を取ったうえで「G」を取らなければならない。



「K」「O」「N」「G」は、見つけること自体は比較的簡単。ただし、取ろうとするとけっこう苦労する。



エリア内の全コースで「K」「O」「N」「G」を集めると、コースナンバー「K」の隠しコースが出現する。



隠しコース内には、アイテムなどが置かれている。

「パズルピース」でおまけがオープン

「K」「O」「N」「G」と同様に置かれているのが「パズルピース」。見た目はジグソーパズルのかけらのようだが、コース内のピースをすべて集めることで、対応するおまけを見ることができる。置かれている「パズルピース」の数は、コースごとに5個、7個、9個のいずれか。なお、コースの途中でミスしても、それまでに取った「パズルピース」がリセットされることはない。

おまけ完全リスト →P.298



⬅これが「パズルピース」。一見しただけではわからない場所に隠されていることも多い。



⬅開いたおまけは、ゲームのスタート画面で「おまけ」を選ぶと見ることができる。

●ボーナスステージについて

ボーナスステージは、バナナやバルーン、バナナコインでいっぱいの部屋。コース内に隠された入口を見つけて挑戦しよう。見えているアイテムを全部取ると、「パズルピース」が出現する。

ボーナスステージ →P.18

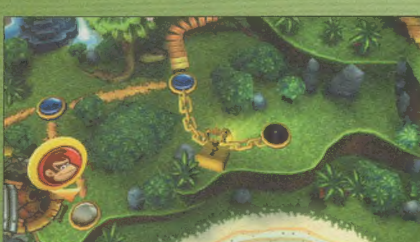


⬆ボーナスステージには11種類のパターンがある。詳しくはP.18を参照してほしい。

「もんキー」を買って新コースを開放

それぞれのエリアマップには、必ずクランキーコングのお店が1つある。この店では、冒険に役立ついろいろなアイテムを買うことができるのだが、その中でも重要なのが「もんキー」だ。

このカギを手に入れると、エリアマップ上のロックされたルートが開放され、新しいコースに挑戦可能となる。この新しいコースは、エリアの中でも比較的難易度が低くクリアしやすくなっているのだ。



⬆たとえば、エリア1では、「1-4 サンセット海岸」が「もんキー」で開く新たなコースとなっている。



クランキーコング
CRANKY KONG

コングファミリーの長老格。冒険は若い者たちに任せ、アイテムを売るお店を経営している。

その他のアイテム →P.16

BOSSを倒して次のエリアへ進む

それぞれのエリアの最後に待ちかまえているのが、ボスとの対決。ティキ族によって操られた島の動物たちの中でもかなりの実力者が、王者ドンキーコングに襲いかかってくる。島の平和とバナナのために、心を鬼にして叩きのめしてやろう。

なお、すでに書いたように、各エリアのクリア条件はボスを倒すこと、すなわちボスコースをクリアすること。隠しコースに挑戦したりクリア率（→P.11）にこだわらなかったりするのなら、エリア内のすべてのコースをクリアする必要はない。



←どのボスも耐久力が高く、弱点以外への攻撃は通じない。弱点を見きわめ、何度も攻撃する必要がある。



←ボスを倒すと、そのボスを操っていたティキ族が出現。タイ[illegible]てぶん殴ってや[illegible]

ミスとゲームオーバー

1人プレイでアイテムなどを使わない場合、体力はハート2つでスタートする。つまり、回復できなければ2回ダメージを受けるとミスとなる。足場のない場所に落ちた場合は即座にミスとなる。

ただし、バルーンが残っていれば、その数だけコースに復帰することが可能。中間ポイントを越えていれば、そこからの再開となる。バルーンの数が0のときにミスするとゲームオーバー。ゲームオーバー画面で「つづける」を選ぶと、エリアマップ上から再スタートすることになる。

なお、バルーンはコース内で入手できるほか、お店で買うこともできる。さらに、コース内でバナナを100本集めるごとにバルーンが1つ増える。



←1人プレイでDKバレルを壊すとディディーコングが登場。体力を示すハートは一時的に4つに増える。



←ゲームオーバー。ここで「つづける」を選ぶと、1人プレイの場合はバルーンを4つもらって再スタートする。



真の最終コースは「黄金のしんでん」

普通にプレイした場合に最終コースとなるのは「8-B たいけつ！ ティキトング」。これをクリアすれば、感動のエンディングを迎えることになる。しかし、ある条件を満たしていると、なんとエリア9に挑戦できるのだ。その条件とは、エリア1からエリア8の、すべての隠しコースをクリアすること。隠しコースのゴールで入手できるオーブが、エリア9の扉を開くカギとなる。

エリア9のコースは「9-1 黄金のしんでん」のみ。100%クリアをめざすなら、これに挑戦しないわけにはいかない。



隠しコース未



「9-1 黄金のしんでん」の中は巨大なフルーツでいっぱい。そして、ゴールでは何が待っているのか。

黄金のしんでん

同じコースで8回ミスをすると……！

コツやタイミングがつかめないと、同じ場所で何度もミスすることになるのがこのゲーム。そんな人を助けてくれるのが「おてほんプレイ」だ。

同じコース内で8回以上ミスした場合、コースのスタート地点および中間ポイントにおたすけピッグが出現する。彼の指示に従うと、そこからゴールまで、スーパードンキーがおてほんプレイを見せてくれるのだ。

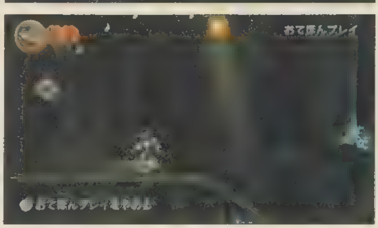
おてほんプレイでゴールしても、次のコースへ進むことはできる。ただし、パズルピースなどは取ったことにならない。どうしてもクリアできない場合にお世話になろう。



ミスを8回繰り返すと、スタート地点に、それまでいなかったおたすけピッグが登場。指示どおりに操作すると……。

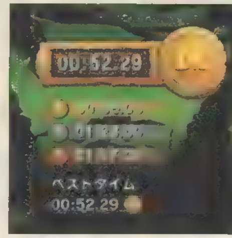


白色のスーパードンキーが、ゴールまでのおてほんプレイを見せてくれるのだ。



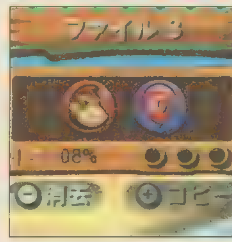
おてほんプレイの場合、「K」「O」「N」「G」やパズルピースは無視することが多い。あくまで参考にする程度にしたい。

タイムアタックに挑戦！



おてほんプレイを使わずにクリアしたコースでは、タイムアタックに挑戦することが可能となる。これは、文字どおりゴールまでに要する時間を競うモード。コースごとに規定のタイムがあり、クリアタイムに応じてスーパーゴールド、金、銀、銅のメダルを獲得できる。

クリア率（%）について



ファイルセレクト画面でファイルデータ下部に表示されるパーセンテージ（%）が、ゲームのクリア率。これは、隠しコースを含む全コースの中で自力でクリアしたコースの割合を示す。100%クリアをねらうなら、すべての「K」「O」「N」「G」を取らなければならない。

ミラーモードを攻略して「200%クリア」をめざそう！

「9-1 黄金のしんでん」をクリアすると、ミラーモードでプレイすることが可能となる。

ミラーモードは、全コースが左右に反転した鏡写しの世界。そのうえ、体力はハート1つのみ、体力回復のハートは出現しない、ディディーコングも登場しない、アイテムの使用は不可など、難易度が格段に高くなっている。挑戦する際は覚悟しておこう。



⬅通常プレイとは逆に、左へ左へと進む。回復手段もなく、ダメージを受けると即座にミスとなる。



⬅ミラーモードでもクリア率は加算される。ミラーモードで全コースをクリアすれば200%となるのだ。



アクション
ACTION



ドンキーコングたちの主要なアクションと、それらの効果について解説しておこう。どんなコースでも、これらのアクションを組み合わせることで必ずクリアすることができるはずだ。

ドンキーコングのアクション

移動

コントロールスティックを軽く倒すと歩き、大きく倒すと走る。横持ちの場合、十字ボタン左右で歩き、1ボタンで走る。



ローリングアタック／ローリングジャンプ

移動中にWiiリモコンとヌンチャクを振ると、転がって体当たり。このときジャンプすると長い距離を飛べる。



ジャンプ

短くちょこんとAボタン（横持ちの場合は2ボタン）を押して小ジャンプ。長くぐぐっと押せば大きくジャンプ。



しゃがむ／吹く

コントロールスティック（または十字ボタン）の下でしゃがむ。その状態でWiiリモコン（またはヌンチャク）を振れば吹く。



持つ／つかむ

B or Z（横持ち操作の場合は1）ボタンを押し続けると、タルを持ったり芝のような特定の草につかまったりできる。



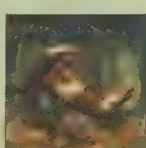
バレルジェット

ディディーコングを背負っている際のアクション。空中でA（または2）ボタンを押し続けると、ゆっくり降りられる。



たたく

Wiiリモコン（またはヌンチャク）を振ると床や天井を叩く。物を壊してアイテムを見つけたり、敵の動きを止めたりできる。



コングロール

ディディーコングを背負って移動する際に、Wiiリモコンとヌンチャクを振り続けることで、長い距離を転がり続ける。



ディディーコングのアクション

ディディーコングの場合、移動、ジャンプ、しゃがむ/吹く、持つ/つかむの4つに関しては、ドンキーコングと変わらない。独自のアクションとしては、以下の3つがある。とくにピーナッツ・ポップガンは便利なので、上手に使いこなしたい。

バレルジェット

操作や効果はドンキーコングの場合と変わらないが、これは、ディディーコング単独でも使用することができる。



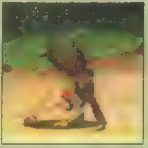
ピーナッツ・ポップガン/たたく

地上でヌンチャクを振ると、ピーナッツ弾を撃って地面たたき。空中またはドンキーコングの上では、弾で敵を攻撃。



横とんぼ返り/ローリングジャンプ

ドンキーコングのローリングアタック/ローリングジャンプと同様。こちらは、側転して体当たりする点が異なる。



1人プレイと2人プレイの違い

1人プレイの場合、操作するキャラクターはドンキーコングのみ。ディディーコングを背負うことでアクションの幅が増え、体力も一時的にハート4つに上昇するが、あくまでも主役はドンキーコング。ドンキーコングがミスしたら、そこまでだ（もちろん、バルーンがあれば中間ポイントからのコース復帰が可能）。

2人プレイの場合、2匹のコングは対等となる。一方がミスをしても、もう一方がコース上に残っていれば、その場からゲームを続けることができる（ミスをした側は、バルーンを1つ消費してその場で復活する）。

両方が同時にミスをしないかぎり、続けてコースを進むことが可能。バルーンさえ数多く持っているなら、1人でプレイするより難易度は低くなると考えてよいだろう。

乗り降り/背負う

近づいてBorZボタンで、ディディーコングがドンキーコングに乗り降りする。ドンキーコング側は背負う操作のみ可。





↑1人ではクリアできないコースも、2人で協力すれば活路が開けるかもしれない。



コースには、さまざまなしかけや乗り物などが登場する。その中でも、多くのコースに共通するものを紹介しよう。特定のコースにのみ登場するものは、攻略ページを参照してほしい。

DKバレル

投げて壊すとディディーコングが登場。ドンキーコングの背中に乗ってくる。同時に、ハートが4つに増えて全回復する。2人プレイ時に一方がミスした場合、これを壊せばバルーンを使わずに復帰できる。





タル

無印のタル。回復効果がないので見逃しやすいが、投げて敵に当てればダメージを与えられる。また、タルまたはDKバレルを投げないと壊せない壁や障害物も存在する。



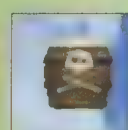


タル大砲

中に飛びこむと、ドンキーコングたちを撃ち出して長距離移動させてくれるギミック。ときには、壊せる障害物の中に隠れていることもある。以下の4種類が存在する。



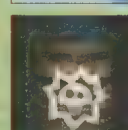
中に入ってAボタン（横持ち操作の場合は2ボタン）を押すと、発射する。何回でも使用可能



中に入ってAボタン（横持ち操作の場合は2ボタン）で発射。1回発射すると壊れてしまう。



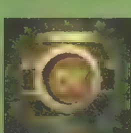
中に入ると自動的に発射する。タイミングをはかることができないので、飛びこむ前によく考えよう



中に入ると自動的に発射したうえに壊れてしまう。使うと戻ってこられないことが多いので注意。

ゴールバレル

ゴールに置かれているバレル。これを叩けばコースクリアとなるが、叩いた瞬間の絵柄によって、バナナ、バルーン、バナナコインのいずれかを得られる。



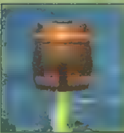
DK	バナナ、バルーン、バナナコインのどれかがWiiリモコンを振った数だけ増える。
バナナ	バナナ(5)が1つ増える。
バルーン	バルーンが1つ増える。
バナナコイン	バナナコインが1枚増える。



⊙「DK」が出た場合、ヌンチャク&Wiiリモコンを振ると得られるアイテムが増える。

ロケットバレル

飛び乗ってからAボタン（横持ちの場合は2ボタン）連打で、エンジンに点火して宙を飛ぶことができる。ボタンを押し続けると上昇、放すと下降する。




ランビ

コースに置かれたアニマルコンテナを壊すと出現するサイ。ジャンプで飛び乗ることができ、BorZで降りられる。コントロールスティックで移動。移動中にヌンチャクを振るとダッシュ。停止中にヌンチャクを振ると地面たたきの効果がある。

ランビに乗ると、多くの敵は触れるだけで倒せるようになり、トゲや壁などの障害物も壊すことができる。ただし、炎に触れるとダメージを受けるので注意すること。



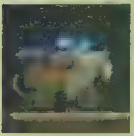
➡ランビに乗れば、床のトゲや岩の壁なども、バキバキ壊しながら進める。


ランビ

トロッコ

飛び乗るとレールに沿って走り出す乗り物。止めたりスピードを落としたりすることはできず、大部分の危険はジャンプで回避する。中に乗りこむ空のトロッコと、上に乗る鉱石入りのトロッコがある。


⬅空のトロッコ。こちらは、乗っているときにジャンプするとトロッコごと飛ぶことが可能だ。


⬅鉱石入りのトロッコ。こちらは上に乗るタイプで、ジャンプするとドンキーコングだけが飛ぶ

中間ポイント

コース途中でおたすけピッグが旗を振って飛び出してきたら、それが中間ポイントだ。これを越えれば、ミスをしてコース復帰した際にこのポイントから再スタートすることになる。コースによって、複数の中間ポイントがある場合もあれば、1つもない場合もある。


⬆通過後の中間ポイントはこんな旗となる。8回以上ミスをするとおたすけピッグが再び登場し、おてほんプレイが見られる。


おたすけピッグ

アイテム

ITEM



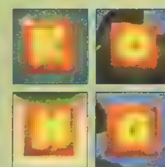
ゲームに登場するアイテムには、コース内に配置されているものと、クランキーコングのお店で買えるものとがある。どちらもしっかり使いこなせば、冒険に役立つことは間違いない。

コース内で手に入るアイテム

KONG

ボスコースと隠しコース以外の全コースに、必ずそれぞれ1つずつ「K」「O」「N」「G」の順に置かれている。エリア内のすべての「K」「O」「N」「G」を集めることで、隠しコースが出現する。





オレンジ色の地に黄色の文字。目立つので見逃すことは少ないだろう。

パズルピース



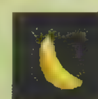
パズルピースを集めると、そのコースに対応するおまけを見ることが可能になる。1コースにつき5個、または7個か9個配置されている。



隠しコースやクリア率には影響しないので、いったんクリアしてから[illegible]い

バナナ

ドンキーコングたちの大好物で、コース内にもっとも数多く置かれているアイテム。右の写真のように房の数によって1本、5本、20本の3種類が存在する。バナナを100本集めると、その場でバルーン（＝コースへの復帰回数）が1つ増えるので、積極的に取っていきたい。



［ 1 ］

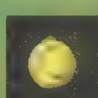


［ 5 ］



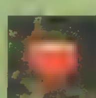
［ 20 ］

バナナコイン



表面にバナナが彫りこまれたコイン。クランキーコングのお店でアイテムを買うために必要となる。

ハート



体力を示すハートを1つ分回復するアイテム。2人プレイ時は、取ったほうのキャラクターが回復する。

バルーン



バルーン（＝コースへの復帰回数）が1つ増える。バルーンが0の際にミスをするとゲームオーバーとなる。

クランキーコングのお店で買えるアイテム

各エリアに1つずつあるクランキーコングのお店では、バナナコインを使って以下のアイテムを買うことができる。このうち、スコークス、体力アップ、バナナジュースの3つは、コーススタート時に使用するアイテムだ。



⊙スタートメニューの「アイテム」で使用するものを選ぶ。一度に使えるアイテムは1つなので目的に応じて使い分けよう。

もんキー

売値:バナナコイン20枚

エリアマップ上のロックされたルートを開くカギ。それぞれのエリアには、このカギを買わないとプレイできないコースが1つずつある。最低でも、バナナコインを20枚貯めておこう。

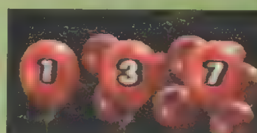




バルーン

売値:右の表を参照

バルーンの数を、それぞれ1つ、3つ、7つ増やす。数多く買ったほうが、1つあたりの価格が安くなる。



バルーン×1	バナナコイン3枚
バルーン×3	バナナコイン7枚
バルーン×7	バナナコイン15枚

スコークス

売値:バナナコイン15枚

オウムのスコークスは、ランビと同様にドンキーコングたちの友人。使うと、パズルピースに近づいたことを教えてくれる。コースクリアかコースを抜けるまで有効。



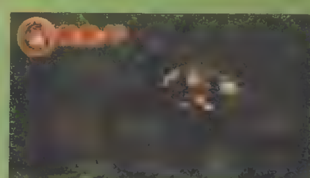


体力アップ

売値:バナナコイン10枚

体力の最大値がハート1つ分増えた状態(ドンキーコングだけの状態ならハート3つ)でスタートすることができる。コースクリアかコースを抜けるまで有効。

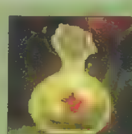


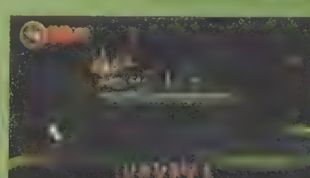


バナナジュース

売値:バナナコイン20枚

使用するとドンキーコングたちの体が金色に輝き、10回までダメージを受けても体力が減らなくなる。ただし、落下などでミスすると、効果がなくなるので注意。





ボーナスステージ
BONUS STAGE



ボーナスステージとは、コース内に隠された宝の部屋だ。中に入ると、多くのアイテムとパズルピースを入手するチャンスがある。ボーナスステージにいられる時間はわずか30秒。完全クリアをめざして挑戦してみよう。

ステージは全11パターン!

コース内に隠されているボーナスステージは、全11パターン。見てのとおり、中にはバナナやバナナコインなどが配置されている。そして、30秒の制限時間内にすべてのアイテムを取れば、パズルピースが出現するのだ。パズルピースのコンプリートをめざすなら、避けては通れない。

1 左右に動くタル大砲で、上に打ち上げてもらうのだ。



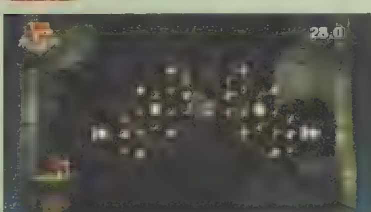
2 アイテムが縦に波打つので、床を踏みはずさないように。



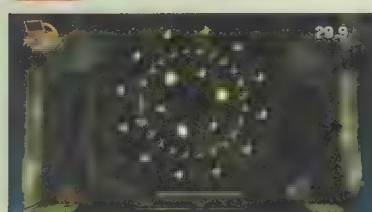
3 2枚の動く床が難物。バナナコインでの時間ぎれに注意。



4 タル大砲で何度も往復し、上下に動くアイテムを取ろう。



5 回転するアイテムを、動く床の上からねらっていこう。



6 画面中央の足場はアイテムとともに上下に動き、その他の足場とアイテムは左右に動く。床の穴も大きいので、ジャンプミスにはくれぐれも注意したい。



7 タル大砲を乗り継いで進もう。タル大砲はドンキーコングたちが中にいるときだけ一定間隔で首を振るので、タイミングをつかめば短時間でクリアできる。



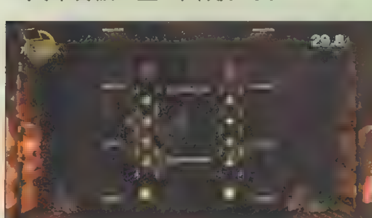
8 2-5などに登場する。アイテムも足場も動かないので、落ち着いていれば意外に簡単。中央の床からスタートし、スタート地点のすぐ上にパズルピースが出る。



9 2-4で初登場する。バナナとバナナコインが、複雑な軌道で宙を舞っている。低い位置に来たときをねらわないと、ジャンプしても届かない。



10 画面左下からスタート。足場はすべてエレベータのようになっており、次々と下に沈んでいく。パズルピースは、画面右下の矢印看板の上に出現する。



11 1-3などに登場。床の2か所の穴は小さくて落ちる危険は少ないが、足場が多いので効率よく取っていかないと間に合わない。パズルピースは上段中央に出現。



敵キャラクター

ENEMY CHARACTER



エリアごと、コースごとに登場する多彩な敵キャラクターたち。見た目はもちろん、倒し方も行動パターンも実にさまざま。倒し方アイコンを参考にして、最適の対処法を見つけよう。

倒し方アイコンの見方

- 踏み攻撃が有効な敵。倒すには、数回踏む必要がある場合もある。
- ローリングアタック、もしくはコングロールが有効な敵。
- 地面たたきで動きを止めることができる敵。
- ピーナッツ・ポップガンが有効な敵。倒せる場合と動きを止められる場合がある。
- タル投げ攻撃が有効な敵。
- 吹くことで炎が消えるなど、弱体化する敵。

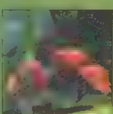
※オレンジ色に表示しているものが有効な倒し方となる。

アルク



名前のとおりこちらに向かってトコトコ歩いてくる青い鳥。吹く以外のすべての攻撃が通用するので、たいへん倒しやすい。

ハシルク



アルクの強化版。ピーナッツ・ポップガンでは、動きが止まるだけだ。それ以外は、アルクと同様に対応すれば問題ない。

フログーン



垂直にジャンプしては丸くふくらむカエル。ふくらむとゆっくりと降りてくるので、タイミングを計って攻撃しよう。

ホップグーン



フログーンと違い、ジャンプしながら近づいてくる。ピーナッツ・ポップガンでは、動きが止まるだけで倒すことはできない。

ティキトントン



地面を歩いてくるティキ族の下級兵。能力面ではハシルクとほぼ同等。ピーナッツ・ポップガンで麻痺させることができる。

ティキドントン



巨大なティキトントン。体力が高く、踏み攻撃なら3回続けないと倒せない。倒すなら、連続3回踏みでバナナコインも稼ごう。

ティキドリー



空中を飛ぶティキ族の基本形。足場として利用できることが多いので、コースによってはむやみに倒さないほうがよい場合もある。

[illegible]



炎をまとうティキドリー。吹くと火を消すことができる。火が消えたあとなら踏み攻撃が有効だが、位置的に吹けないこともある。

[illegible]



5-3でのみ登場する、丸太を背負ったティキドリー。一応ティキ族なのだが、踏んでも倒せないのでほぼ完全な足場といえる。

[illegible]



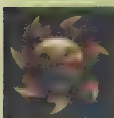
エリア6などに出現する大きなティキドリー。行動パターンはティキドリーとほぼ同じだが、踏み攻撃なら3回続けないと倒せない。

ティキスパイク



丸い顔の周囲をトゲが回転するティキ。触れるとダメージを受ける完全な障害物だ。浮いているものや壁に沿って動くものもいる。

メガティキスパイク



1-Kや5-Kなどに登場する巨大ティキスパイク。大きいがほとんど動かない(まれに上下移動する)ので、避けるのは簡単。

クサキドキ



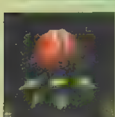
草に擬態している敵。1-4でのみ登場。1-4はコース全体がシルエットとなっているので、不意打ちをくらいやすい。

モグリャー



モグラの鉱夫。トロッコに乗っているものは踏むと倒せるが、風船で飛んでくるものはロケットバレルで風船を割るしかない。

アカパクパク



エリア1をはじめ、あちこちに登場する怪植物。踏み攻撃が効かないので避けるのが基本。近くにタルがあれば投げると倒せる。

メガパクパク



巨大なアカパクパク。通常サイズのアカパクパクと同様の動きを見せるが、こちらはタル投げ攻撃でも倒すことができない。

パクキドキ



ジャンプ台つきの怪植物。倒せないし、食べられてもダメージを受けないので、敵キャラクターというよりはギミックに近い。

キパクパク



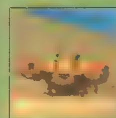
黄色い怪植物。ほぼ同サイズのアカパクパクに比べると動く頻度が低く、同じタイミングで近づくと攻撃を受けることがある。

[illegible]



天井からツタを伸ばしている怪植物。長い間ツタにつかまっていると食べられてしまう。その際はヌンチャクを振って脱出しよう。

[illegible]



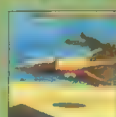
2-1などに出現する黄色いカニ。ピーナッツ・ポップガンや地面たたきで動きが止まるが、素直に踏んで倒すほうが早い。

[illegible]



赤いカニ。1回踏むと踏み攻撃が効かなくなる。この状態で、ローリングアタックまたは地面たたきでひっくり返して踏むとよい。

[illegible]



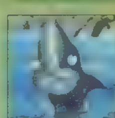
真横に飛ぶイカミサイル。イカ自体は、踏んでもピーナッツ・ポップガンでも倒せるが、発射台となるイカ大砲は破壊できない。

[illegible]



トゲつきのイカミサイル。タル以外では倒すことができず、触れればダメージを受けるので、タルがない場合は避けるしかない。

[illegible]



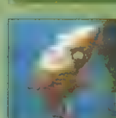
エリア2で頻繁に出現する青いサメ。タル投げでしか倒すことができないので、障害物だとわりきって避けまくろう。

[illegible]



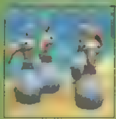
3-4のゴールバレル直前に出現する巨大ラングィ。出現位置の関係から倒すことができず、攻撃をかわしてゴールするしかない。

ピョングィ



茶色のサメ。体色以外はほとんどラングィと同じだが、ジャンプのタイミングと高さが異なるので、避ける場合には注意すること。

[illegible]



2-5にのみ出現する、触れてもダメージのない鳥。ローリングアタックで一度に群れを全滅させると、アイテムを出してくれる。

[illegible]



全身に電気を帯びて宙を漂うクラゲ。触れると電気でダメージを受ける。タル投げでしか倒せないので、避けるほうがよい。

[illegible]



2-5に出現する巨大なタコ。こちらから攻撃することはできず、触手に振れるとダメージを受けるので、避けるしかない。

ティキアッチィ



燃えるティキ族。火のついた状態に触れるとダメージを受ける。吹いて火を消せば、踏み攻撃やローリングアタックで倒せる。

[illegible]



青い炎のティキアッチィ。倒し方はティキアッチィと同じだが、横方向に火の玉を撃ってくる。避けるほうがよいかもしれない。

[illegible]



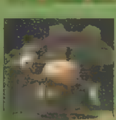
高い足場の上から火の玉を振りまくティキアッチィ。3-4だけに出現。3-4はランビを使えるので、足場を破壊して倒そう。

チキン・ド・ケリリ



背が高く足場にしやすい鳥。タル投げなら1発で倒せるが、踏み攻撃やローリングアタックだとチキン・ド・カケリになってしまう。

チキン・ド・カケリ



チキン・ド・ケリリから羽毛が取れた姿。地面たたきをすると、一瞬動きを止めた後に、猛ダッシュで逃げていくので注意しよう。

[illegible]



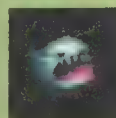
3-2でのみ出現する小型の鳥。ピーナッツ・ポップガンでも倒すことが可能。弱そうだが、複数で襲ってくるので油断は禁物。

[illegible]



石で身をかためたティキ。通常状態では踏み攻撃もローリングアタックも効かないが、地面たたきで麻痺させると効くようになる。

ケムクジャリー



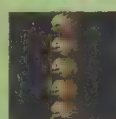
青い毛玉。小さい体のわりにジャンプ力があり、石床の下から飛び出してきたりする。足場にすると、けっこう高い場所まで届く。

[illegible]



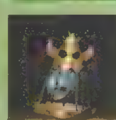
赤い毛玉。ケムクジャリーよりもひとまわり大きく、ジャンプ力も高い。踏み攻撃では、2回踏まないと倒せないので注意。

[illegible]



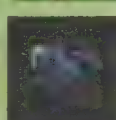
3-5にのみ出現する5段重ねの毛玉。近づくとこちらに向かって倒れこんでくる。これを後ろに下がって避けるとバラバラになる。

[illegible]



檻に入った毛玉。地面たたきでひっくり返すと上に乗れる。上に乗ってさらに地面を叩くと、バネのように跳ね上げてくれる。

コモリン



小型コウモリ。踏んでも倒せるが、コースの地形から踏む機会は少ない。2人プレイなら、ピーナッツ・ポップガンで倒すとよい。

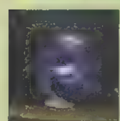
[illegible]



4-5に出現する中型コウモリ。コモリンと同様に踏めば倒せそうだが、4-5はロケットバレルで移動するのでそのチャンスがない。



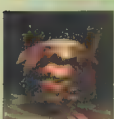
4-5に出現する超大型コウモリ。ドンキーコングたちを追いながら超音波で攻撃してくる。倒すことはできないので逃げるしかない。



床や壁に沿って走り回る。倒すことができず避けるしかない。動きが直線的で速度も一定なので、避けること自体は難しくはない。



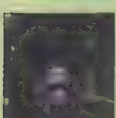
燃えるグルット。6-Kにのみ出現し左右の壁伝いに降りてくる。吹いても火を消せず、通過したあとにはしばらく炎が残る。



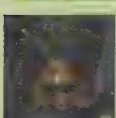
ボヨンボヨンと跳ねながら近づくティキ。タイミングを見て踏めばよい。ピーナッツ・ポップガンでは麻痺させるだけで倒せない。



5-2でのみ出現。草の上をはいまわる黄色いヘビ。ピーナッツ・ポップガンで倒せるが、ねらいにくい場所に出現するのが特徴。



紫色のクモ。上から糸でぶら下がっており、この状態で踏むと地上に落ちる。地上で踏むか、ローリングアタックで倒せる。



茶色のクモ。これも糸でぶら下がっているが、自分から糸を切って主人公たちに近づいてくる。倒し方はスパイダーニと同様。



5-4などで柱につかまっているカバ。真横から近づくとパンチで攻撃してくる。4回踏むと柱から離れて落ちていく。



5-8でもたもたしていると背後から迫ってくる虫の大群。追いつかれるとミスとなる。倒すことはできないので先を急ごう。



エリア5に出現する怪植物。パクパクのように噛みついたり動いたりはしないが、その場からタネを放射状に打ち出してくる。

踏 回 叩 撃 タ



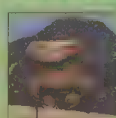
恐竜の化石。ピーナッツ・ポップガンおよび地面たたきでは麻痺するだけ。それ以外の攻撃を受けると、体が崩れて頭部だけとなる。



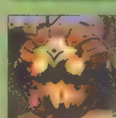
頭蓋骨だけで跳ね回る恐竜の化石。ホネザウルスの頭部と比べるとひとまわりサイズが小さいが、倒し方はどちらも変わらない。



車に乗ったホネザウルス。ドンキーコングたちが一定の距離内でジャンプするとつられて首を伸ばす。2回踏まないと倒せない。



火の玉を吐くホネザウルスカート。首が伸びるので、思わぬ高さから火の玉が飛んでくることもある。2回踏まないと倒せない。

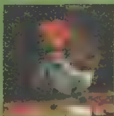


6-6の後半戦で、ドンキーコングたちを追いかけてくる巨大な岩石ボール。倒すことができず、追いつかれるとミスとなる。



6-Kでのみ出現するロボット蜂。電気を帯びており、触れるとダメージを受ける。タル投げなら倒せそうだが、6-Kにタルはない。

[illegible]



白いニワトリロボット。ダメージを受けると爆発する。ピーナッツ・ポップガンで攻撃しても、麻痺させるだけで倒せない。

チャコッケイ201R



踏むと点火する爆弾ニワトリロボ。点火から爆発までにある程度時間がかかるので、その間につかんで投げることができる。

[illegible]



ぴょこぴょこと動き回る電撃ロボット。タル投げ以外では倒せず、触れるとダメージを受ける。大きくジャンプして避けよう。

[illegible]



帯電した機械のボール。2つのボールの間に電気が走っており、本体に触れても電気に触れてもダメージを受けることになる。

ハイドロイド



真横に向かって火炎を吹き出してくるロボット。タル投げなら一撃で倒せるが、踏み攻撃の場合は3回連続しないと倒せない。

[illegible]



耐久力の高いハイドロイド。踏んでもしばらく動きを止めるだけで倒せない。近くに出現するチャコッケイ201Rを投げつけよう。

レンタマグマ



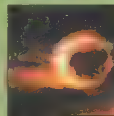
8-1にのみ出現する巨大なマグマ球。本体の後ろに同サイズの火球が2つついている。倒すことができないので障害物だと思おう。

[illegible]



8-2や8-5などに出現する空中を動く火の玉。溶岩から飛び出してきたり空中を円形に飛んだりと、さまざまな動きを見せる。

[illegible]



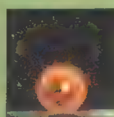
8-6にのみ出現する中サイズの火の玉。空中を横に移動するだけだが、同時にコダマグマ、オオダマグマも出現するので苦労する。

[illegible]



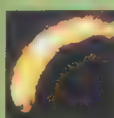
これも8-6にのみ出現する巨大火の玉。動きは遅めだがとにかく大きいので、早め早めに回避しないと間に合わない。

[illegible]



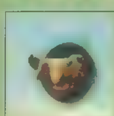
地面の上をぴょんぴょん飛び回る火の玉。タイミングよく吹くと火を消して倒せるのだが、実際には避けるほうが早い。

[illegible]



弧を描いて空中を移動する炎の帯。顔らしきものが見えるが、生き物なのかどうかもわからない。8-2にのみ登場する。

[illegible]



空中にいきなり出現して弾を撃って攻撃。そして、そのまますぐに消えてしまうという敵。9-1でのみ登場する。

コアリー



爆弾コアラ。空中から爆弾を投げて攻撃。触れるとダメージを受けるが、爆弾が爆発する前に投げ返すと倒すことができる。


マップ攻略編

マップ攻略記事の見方

マップの表示範囲について

本書では、コースごとにスタートからゴールまでの主要最短ルートのマップを掲載している。マップとして表示していない部分に重要な要素がある場合には、必ず記事による解説を加えている。



❶コースナンバーとコースの名称

❷コース情報アイコン



パズルピースアイコン：そのコース内に全部でいくつのパズルピースが配置されているかを示している。



もんキーアイコン：そのコースがもんキーでロックされていることを示している。お店でもんキーを買えば、そのコースをプレイできるようになる。



中間ポイントアイコン：そのコース内に中間ポイントが何か所あるかを示す。中間ポイントがない場合は0と表記している。

❸メダルタイム

タイムアタックモードでメダルを獲得できるタイムを表記している。SG：スーパーゴールド、G：ゴールド(金)、S：シルバー(銀)、B：ブロンズ(銅)。

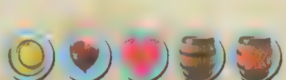
❹おまけ情報

パズルピースを集めてコースをクリアすると開くおまけ(イメージイラスト)の名称。ボスコースでは、クリアの際に開くおまけの名称を表記している。

❺攻略記事

❻コースマップ

マップ上のアイコンの意味



マップ上に見えているアイテムなどを示すアイコン。左から、バナナコイン、バルーン、ハート、タル、DKバレル。



床を叩いたり吹いたりすることで、マップ上に出現するアイテムを示すアイコン。左から、バナナコイン、バルーン、ハート、ランダム(バナナコイン、バナナ、ハート、出現なしのどれか)。



「K」「O」「N」「G」およびパズルピースの位置を示すアイコン。見つけにくいものや取りにくいものは、アイコンのほかに記事でも解説を加えている。

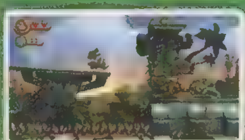
エリア1

ジャングルエリア



ジャングルエリアは、ドンキーコング[illegible]バナナジャングルから始まり、[illegible]る森や、ゆらゆら揺れる[illegible]、トロッコで走る[illegible]などが待っている。[illegible]









ジャングルエリア コースリスト

1-1	バナナジャングル	[illegible]	1-5	さけぶ柱とタルたいほう	[illegible]
1-2	パクパクパニック	[illegible]	1-6	トロッコで大ジャンプ!	[illegible]
1-3	ゆらゆらツリー	[illegible]	1-K	グラグララビリンス	[illegible]
1-4	サンセット海岸	[illegible]	1-B	くいしんぼ マグリー	[illegible]

1-1 バナナジャングル

×9		SG	00:53:00
		G	00:57:00
		S	01:17:00
×1		B	01:45:00

おまけ　ドンキーコングの家

1 ドンキーコングの家にはお宝がいっぱい

コースに降りたら、もう一度部屋に戻ってみよう。部屋の中にはバルーンがある。また地上1Fにあたるバナナ倉庫には、パズルピースがあるほか、奥の風車のような草(風車草)を吹くとバナナコインも出てくる。


⇧バナナ倉庫の入口上部から、脇の足場を使って部屋の中へ入ろう


⇧バナナ倉庫の中には、パズルピースとバナナコインがある

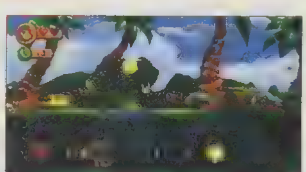




! 地中にも隠されたアイテムがある

花が3つ並んだ場所に来たら、地面の色が変わっている部分を叩いてみよう。地中の空洞に入ることができる。

ここには、バナナコインとバナナ、ハートがある。コースへ戻るときは、同じ場所で地上へとジャンプをすればよい。


⇦石の地面を叩くと、地中の空洞に入ることができる。花の周辺にはアルクがいるので、先に倒しておくと地上に戻る際にも安心だ。

石柱を壊す前に足場として活用しよう

倒れた石柱を叩いて壊すこともできるが、この石柱は、壊す前に、木に上がるための足場として活用しよう。なお、石柱にはバナナが隠されているので、木の上のアイテムを取ってから壊すとよいだろう。



←4本並ぶ木の上には、「K」、バナナコイン、パズルピースなどのアイテムがある。

倒れるタイミングを見きわめて通りぬけよう

近づくと、眠っていた石柱が突然目覚め、叫び声をあげながら倒れてくる。下敷きにならないように、倒れるまでのタイミングをよく見て進もう。3本目の柱は2本重なっているので、1本目が倒れたあとも油断は禁物。



←さけぶ柱も倒れたあとは叩いて壊すことができる。3本目の柱を壊すとパズルピースが出現。





P.30へ

5 赤い花の上に乗ると像の口からバナナが出る



←像の口から出るバナナを一定時間内にすべて取ると、[illegible]パズルピースが出現する

O [illegible]



←地面すれすれに浮かぶアイテムは、ローリングアタックをしながらのジャンプで取ろう

地面を叩くと背後の丘が崩れてタル大砲が出現

行き止まりまで来たら、地面のDKマークを叩いてみよう。すると、背景の丘が崩れ、上部にタル大砲、奥に新しいコースが出現する。一度奥に進んでしまうと戻ることはできないので、周囲のアイテムを取ってから奥へと移動しよう。



◀DKマークのついた地面を叩き続けると地形が変化。上部に出現するタル大砲に入ってAボタンを押すと、奥へと飛ぶことができる。



→P.29から





8

COLUMN

見つけたら吹いてみよう

コントロールスティックを下に押しながらWiiリモコンを振ると、目の前のものを吹くことができる。タンポポのほか、右のようなものを見つけたら積極的に吹いてみよう。



風車 ロウソク ランプ 燭台

6 離れた場所のタンポポも忘れずに吹いておこう

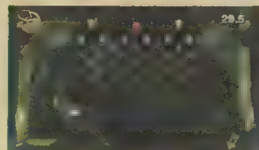
左側の離れた場所には、ひっそりとタンポポが咲いている。このタンポポからはパズルピースが出現するので、忘れずに取っておきたい。ローリングアタックで勢いをつけながら、ジャンプして取りにいこう。



⬅足場が狭いので転がりすぎに注意。ディディーコングが一緒ならバレルジェットでOK。

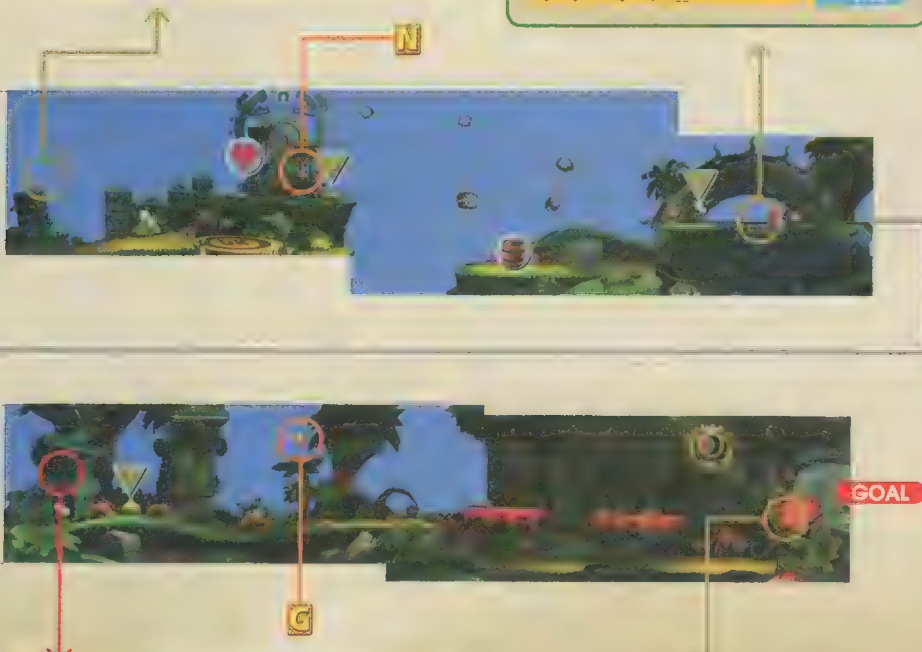
7 地面を叩いて地下のボーナスステージへ

コース後半、小高くなった部分の地面中央を叩くと、地下のボーナスステージに入ることができる。ここには2体のティキトントンがうろうろしているので、先に倒してから地面を叩くと安全だ。

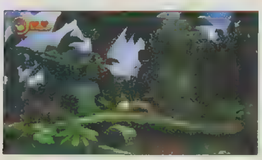


⬅ボーナスステージで、制限時間内にすべてのアイテムを取るとパズルピースが出現する。

ボーナスステージ：1



! 上へ進んで左へ戻るとパズルピースがある



⬅斜めに傾いた足場から左へ渡っていくとパズルピースがあり、右へ進むと「G」がある。

9 [illegible]



1-2 パクパクパニック

×7	SG 01:18:00
	G 01:21:00
	S 01:39:00
×1	B 02:16:00

おまけ　フログーン

草をつかんでトゲの上を進む

このコースでは、草が茂った部分を手でつかみ、ぶら下がりながら進んでいくことができる。BorZボタンで草をつかんだあと、BorZボタンを押したままコントロールスティックの左右を押すと、つかんだ状態で進むことができる。



◎草はBorZボタンでつかむ。ボタンを放すと落ちてしまうので、つかんだ状態をキープするには、ボタンを押し続ける必要がある。





つかまりながら草の間をジャンプしよう

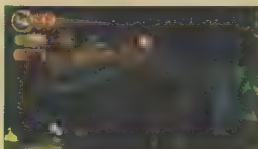
草の道に挟まれたバナナコインは、草の間をジャンプ移動することで取ることができる。BorZボタンを押したまま、飛びたい方向とAボタン（ジャンプ）を同時に押してみよう。ここは、失敗しても下に陸地があるので練習にちょうどよい。



◎この先何度も使うテクニックなので、早めにマスターしておこう。ジャンプ後もBorZボタンをしっかり押していることがポイントだ。

1 何もないような茂みに向かってジャンプ！

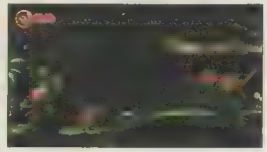
DKバレルのある足場に登ったら、右上の木の葉が密集する部分に向かってジャンプしてみよう。ぶつかりそうになると葉が消え、中からバナナとパズルピースが出現する。



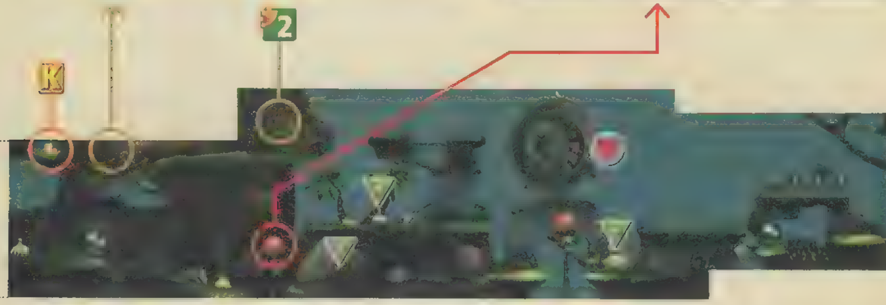
[illegible]うまく決まれば、「K」とパズルピースを一度のジャンプで取ることができる

! アカパクパクはDKバレルで倒す

口をあけて伸び縮みするアカパクパクは、DKバレルやタルをぶつけると倒すことができる。アカパクパクの密集地帯周辺にタルやDKバレルがあれば、攻撃してみよう。



タルでアカパクパクを攻撃。メガパクパクには効かないので、遭遇したら避けて進もう。





P.34へ

4 O 花から出てくるバレルで奥に飛んでボーナスステージへ

花を叩くとタル大砲が出現し、奥へと飛ぶことができる。奥にある2つの水車の中央上部には「O」があり、さらにそこから草を伝って上へと進むと、ボーナスステージへと続くタル大砲がある。

ボーナスステージ：パターン5



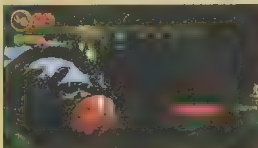
[illegible]は、コンク[illegible]



[illegible]上へ進むと、ボーナスステージがある

5 メガパクパクの動きを見つつスピード勝負！

メガパクパクの上部には、パズルピースの入った花がある。攻撃パターンをよく見て、飛び出したあと下がり始めたら、一気に花まで進んで叩こう。迷いは禁物だ。



←草につかまったままWiiリモコンを振ると、ぶら下がった花を叩くことができる

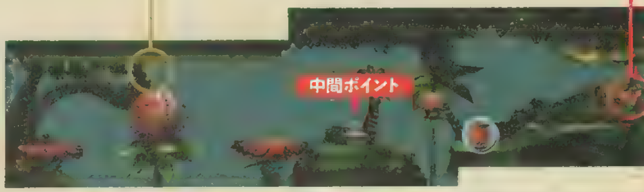
！ 視界が悪いのであせらずにゆっくりと

中間ポイントを過ぎると、アカパクパクが4連続で出現する危険地帯に突入する。一部視界の悪い場所もあるので、タイミングを計りつつ慎重に進んでいこう。



←突きあたりのアカパクパクはとくにやっかいなので、DKバレルで倒してしまおう。

→P.33から



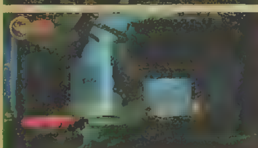


6 岩陰のパズルピースも取りそこなわないように

6つ目のパズルピースは、岩の陰に隠されている。一見何もないように見えるが、岩に向かってジャンプすると、視界が開けてパズルピースを取ることができる。7つ目のパズルピースも、同様に岩陰から出現する。

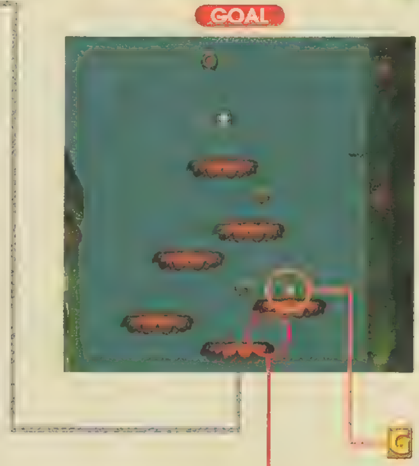


←6つ目のパズルピースは、岩の中。近づくと手前の岩が薄れて中に入ることができる



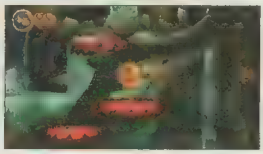
←7つ目のパズ[illegible]





最後の難関は赤い花の連続トランポリン

トランポリンのような赤い花は、空中で方向を定めるのが難しく、ティキスパイクに気をとられていると、はるか下まで落ちてしまう危険性がある。落ち着いてその場飛びをしながら、移動のチャンスを見きわめよう。



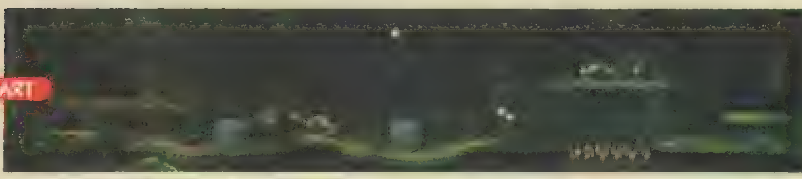
←トランポリンの中央で落下してしまうと、待っているのはアカパクパクとトゲトゲ地帯。

1-3 ゆらゆらツリー

×5	SG	00:46:00
	G	00:54:00
	S	01:25:00
×1	B	01:57:00

おまけ　ジャングルのたき

START



! ティキドンドンは3回踏まないと倒せない

2体のアルクとともに出現する大型の敵のティキドンドンは、近づくと噛みつき攻撃をしかけてくる。ティキドンドンはこれまでの敵とは少し異なり、3回連続で踏まないと倒すことができない。



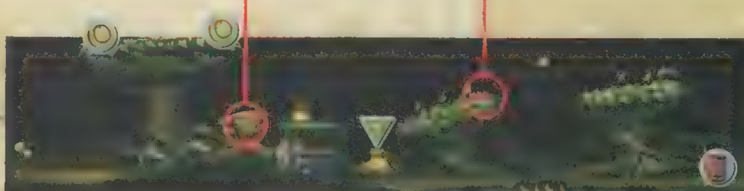
⊖地面や足場に着かずに3回以上敵を踏むことで、バナナコインが出現する。

! ゆらゆらツリーの傾きに合わせてジャンプする！

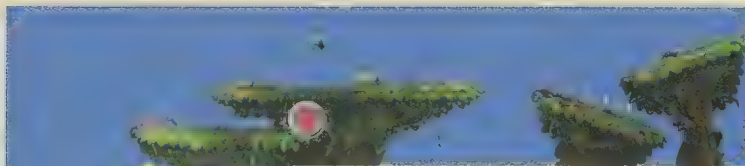
左右にゆっくりと揺れるゆらゆらツリーの傾きをうまく利用すれば、通常では登れないような高さの木にもアプローチすることができる。端が地面に近づいたら、ジャンプして飛び乗ろう。



⊖木から木へと移動する際も、ゆらゆらの傾きに注目してジャンプしよう。



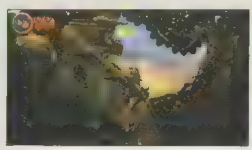
P.38へ





タル大砲に入って上空までひとっ飛び！

下から2つ目のタル大砲に入ってしまえば、ここから上部へ続くコースまでひとっ飛び。何もしなくても、全部で65本のバナナと、1枚のバナナコインを自動的に取ることができる。



←瞬きする間もないほどのスピードで、バナナを取りながら飛び出していく。

1 離れた足場にパズルピース



↑[illegible]タルの[illegible]パズルピースがある。ローリングジャンプで[illegible]しよう

K [illegible]



↑左右に動くタル大砲に入ったら、先へ進む前に、「K」の位置に合わせてジャンプ

→P.37から



2 まずは先へと進んでランビと戻ってこよう

トゲの地面の中央にボーナスステージがある。まず右ページにあるアニマルコンテナを壊し、ランビに乗って戻ってこよう。



●ランビはトゲの地面も進むことが可能。中央でWiiリモコンを振ると下へと降りられる

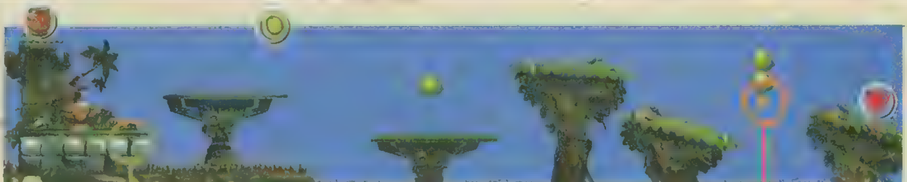
ボーナスステージ：パターン11

! アニマルコンテナからサイのランビが登場!

中間ポイントの先にある石造りの地面を叩くと、地下へ入ることができる。そこにあるのはアニマルコンテナ。壊すと、中からランビが出てくる。



●ランビは敵にぶつかっても大丈夫、トゲの地面も進める。ただし、火だけは苦手だ。



3 ランビに乗って進むとパズルピースが出現

ティキドンドンのいる足場の下のブロックは、ランビで突っこめば破壊することができる。このブロックを破壊すると、3つ目のパズルピースが出現するのだ。



●ランビで壊し[illegible]、敵が[illegible]にはパズルピースがはじき出される

N フログーンが下がったときがチャンス

空中を2匹のフログーンが上下しており、背後に「N」が見えている。ランビでフログーンを倒してもよいし、フログーンの下がった瞬間をねらってジャンプしてもよい。



●下がったフログーンを踏みながらジャンプすると「N」を取ることができる



4 ボーナスステージへもランビと一緒に進む

足場の下を壊して進むと、ボーナスステージに入れる。出口はゴールの直前なので、「G」の取り忘れに注意しよう。



⬅ランビに乗ってブロックを壊し、足場の下へと入るとボーナスステージへと進める

ボーナスステージ：パターン7

このティキヒドリーをタル投げで倒すと、バルーンが3つ出現する。





無敵のランビも火だけは苦手

ティキヒドリーにぶつかると、ランビはドンキーコングを降ろして歩いていってしまう。ドンキーコングはダメージを受ける。



⬆ランビから降りてしまっても、追いかけて飛びつけば再び乗ることができる。

5 ゴールする前にパズルピースを取ろう



⬅[illegible]

1-4 サンセット海岸

×5		SG	00:50:00
		G	00:53:00
		S	01:03:00
×1		B	01:25:00

おまけ　さけぶ柱

1 スタート地点の左側にもアイテムがある

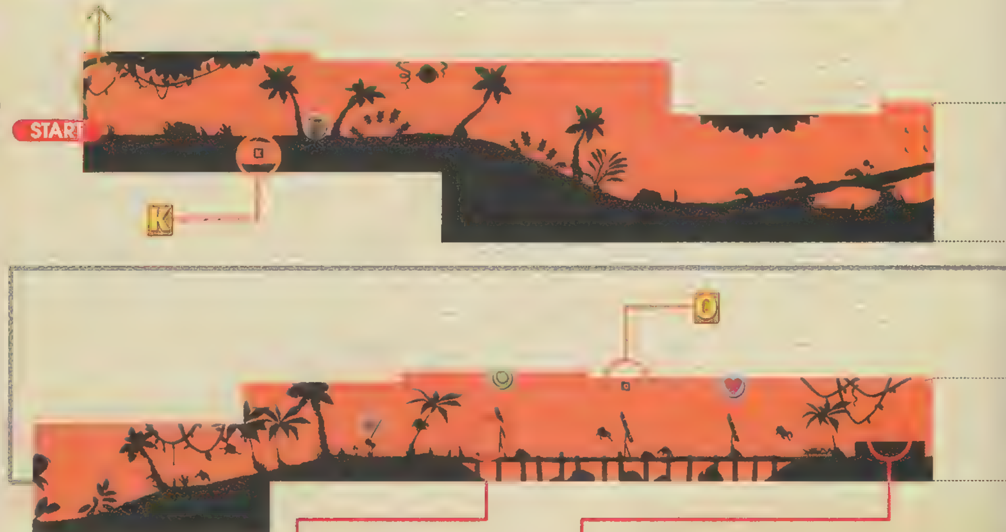


●進行方向とは逆の突きあたりに、バナナとパズルピースが隠されている

! 逆光に照らされた世界で草木と敵を見分けて進む



●草木の密集する場所では、敵が動き出すのを待ってから進んでいくと安心。

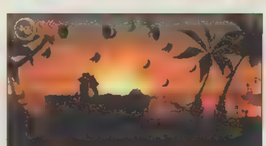


! 木の板の足下を叩くと少しの間足場ができる



●斜めに傾いた立て板の足下を叩くと、板が横になり足場として活用できる

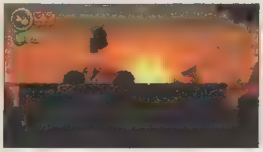
! 隆起した丘で待つとなにかが起きる!



●丘の中央に立っていると突然背後から爆発音が響いてアイテムが落ちてくる。

草だと思って近づくと突然足が生えて歩き出す

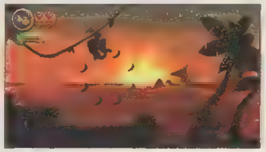
丸い草の並ぶ場所にさしかかったら、少しずつ草に近づこう。すると、3つ目の草から突然足が生えて歩き始める。これはクサモドキという敵。通常はおとなしいが、ドンキーコングが近づくと正体を現すのだ。



←クサモドキは小さな足と見開いた目が特徴。踏んで倒すことができる。

回転するバナナを取るとアイテムが出現する

8本のバナナが円を描いて回転しているのを見つけたら、残さずにすべてを取ってみよう。全部を取り終えると、円のちょうど中心部分に、ハート、バナナ、バナナコインなどのアイテムが出現する。



←回転する8本のバナナをすべて取るとアイテムが出現する。何が出るかはお楽しみ。





何もないように見える地下もよく探してみると……

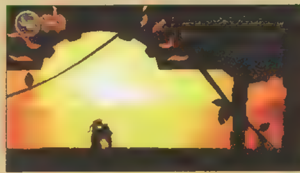
地面を叩いて空洞の中に入ったら、左右のどちらかに動いてみよう。さらに下へと降りられる隙間が現れるはず。そこにはバナナとバナナコインがある。



←地下に降りることには気づいても、さらにその下まであるとは。シルエットであることを利用した、このコースならではのトリックなのだ。

2 待っているだけで地下への通路が開く

中間ポイントを越えてアーチの下に来たら、その場で少し待ってみよう。夕日の光がオレンジ色から鮮やかな黄色に変わり、地面の下の石畳が崩落する。地下に降りると、そこにはたくさんのバナナとともにパズルピースがある。



←夕日が輝きを増すと、パズルピースのある地下通路への入口が開く 光のさしこむアーチが美しく、なんとも神秘的な光景だ。

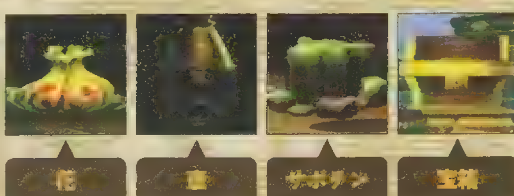
→P.41から



COLUMN

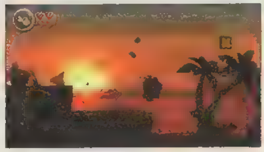
地面を叩いてみよう!

花や壺、宝箱などは、地面たたきでアイテムを出すことが多い。タル大砲など、先へ進むためのギミックが出現することもある。これらを見つけたら、まず叩いてみよう。

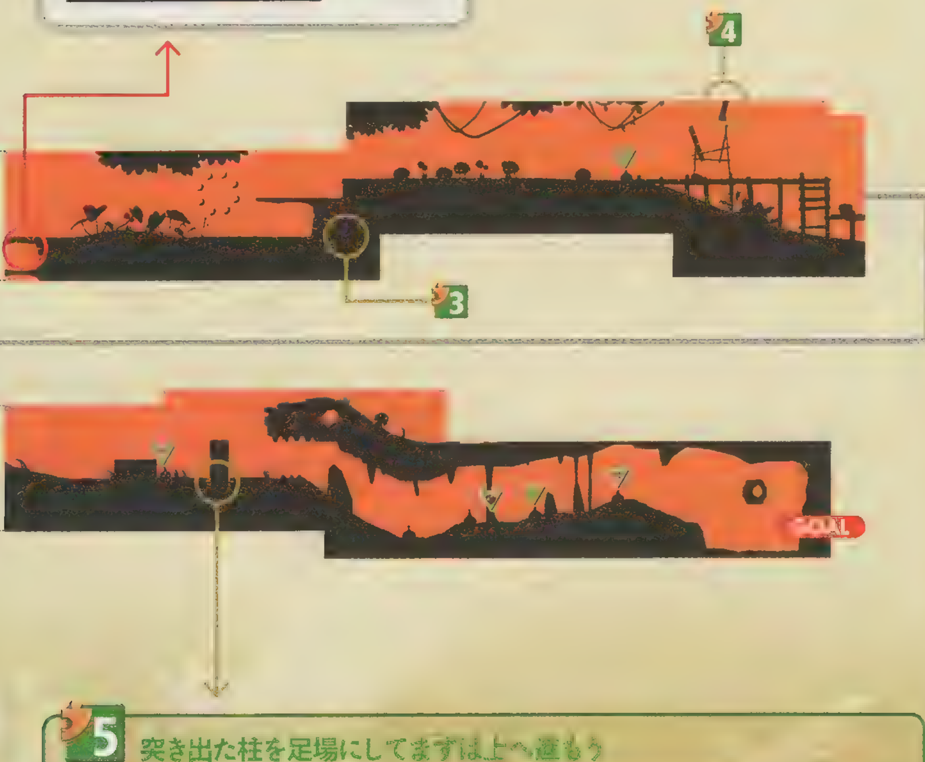


地下通路から出たら少し戻ってアイテムを回収

何もない空洞があるが、これは2つ目のパズルピースがある地下通路の出口となっている。アーチから地下に入ってここから出たら、そのまま先へは進まず、コースを少し戻ってみると「N」がある。



←「N」は、ティキトントンのいる足場からジャンプすれば、簡単に取ることができる。



突き出た柱を足場にしてまずは上へ進もう

石の柱を叩くとゴールへの道が開かれるが、叩く前に足場として活用するとよい。柱の上からジャンプすれば、竜の形をした岩に登ることができる。竜の背の部分を進んでいくと、突きあたりでパズルピースを取ることができる。



←石の柱は、一度叩いて地中に埋まるともとには戻らない。叩く前に、足場として活用しよう。竜の背には敵もいるので油断は禁物だ。

1-5	さけぶ柱とタルたいほう

×5		SG	01:01:00
		G	01:10:00
×1		S	01:18:00
		B	01:40:00

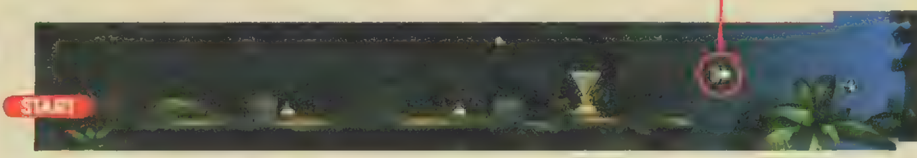
おまけ　アルク

タル大砲の動きや角度などを確認しながら進んでいこう

タル大砲は、Aボタンを押して飛び出すもの、自動的に飛び出すもの、上下左右に動くものなど、さまざまなタイプがある。どのタル大砲も、重要なのは飛び出すタイミング。タル大砲の動きや、敵の動き、着地先などを確認しながら進んでいこう。



タル大砲からタル大砲へと移動するときは、大砲の動きだけでなく、間にいる敵や障害物の動きにも注目して飛び出すこと。





2 真下に飛び出すとパズルピースが出現



3つ並んだタルたいほう[illegible]真ん中の[illegible]真下を向い[illegible]こと[illegible]飛び出[illegible]てみよう

3 地面を叩くと地下のボーナスステージへ



地面を叩くと地下にあるタル大砲に入り、そこからボーナスステージへと進める

ボーナスステージ:パターン4

「K」の位置を目印にしてジャンプ！



⬅タル大砲からタル大砲への移動。ここでは、「K」の高さに合わせてジャンプしよう。

回転するアイテムと敵からバナナコインをねらう

タル大砲のまわりを、バナナコインとバナナとティキスパイクが回転。バナナコインを取るには、バナナコインが真横に来る少し前のタイミングをねらって、飛び出すとよい。



⬅バナナコインが真横に来てからジャンプするのでは遅い。少し前で飛ぶのがコツだ。



P.46へ

4

花と花の間にはタル大砲があるので落ちても大丈夫

トランポリンのような花が3つ並んだこの場所では、バナナを取りながらジャンプで進む。花と花の間にはタル大砲があるので、失敗してもやり直すことができる。なお、コースの後半にも似たような場所があり、そこでも花の間なら落ちても大丈夫。



⬅マップでは見えていないが、花の根もとにはタル大砲があるので、ここに落ちれば失敗しても直前からやり直すことができる。

バナナコインとバルーンと「N」を3連続で入手しよう!

ここでは、周囲をアイテムが回転するタル大砲が3つ連続して登場する。アイテムは、1つ目がバナナとバナナコイン、2つ目がバナナとバルーン、3つ目がバナナと「N」。いずれの場合も、目的のアイテムが真横に来る少し前のタイミングでジャンプしよう。



↑まずはバナナコインで練習、ティキスパイクにぶつからないように。

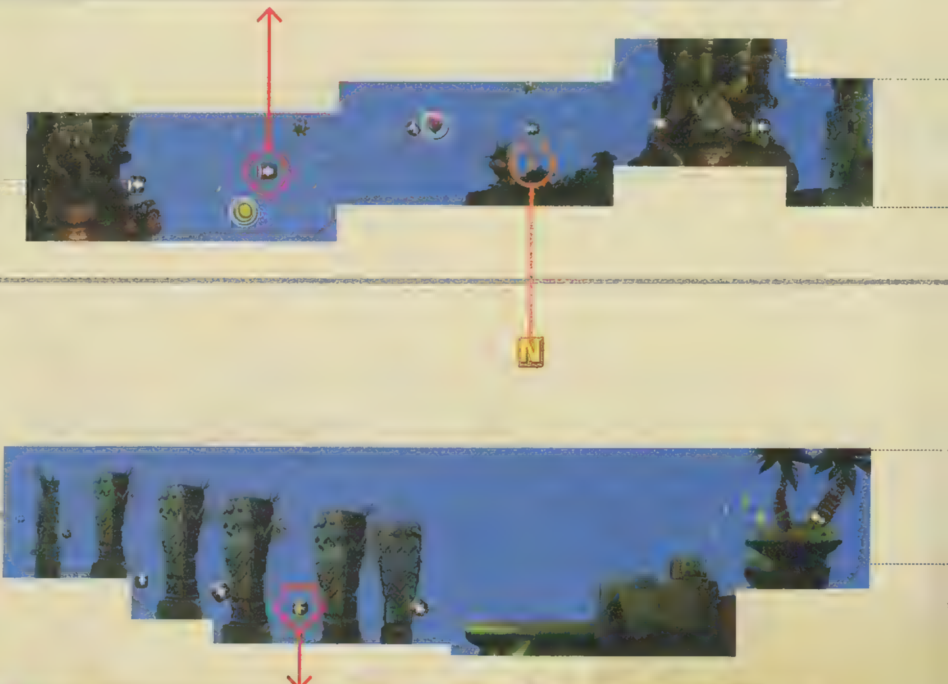


↑バルーンがおおよそ時計の10時の位置に来たら、飛び出してみよう。



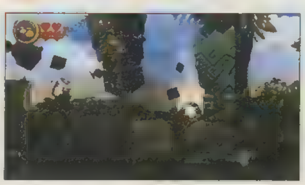
↑最後の「N」は、前の2回の練習を生かして確実に取りたい。

→P.45から



さけぶ柱が倒れる前にタル大砲から飛ぼう!

タル大砲の背後にさけぶ柱があり、もたつくとタル大砲ごとつぶされてしまう。タル大砲のうち最初の3つは自動的に次のタル大砲に向くので、Aボタンを押すだけでOK。最後の2つは角度が3方向に変わるので、右を向いたときに飛び出そう。



←最初の3つのタル大砲では勢いに任せて飛び出せばよいが、最後の2つでは角度をよく見て飛ばないと、柱の下敷きとなってしまう。

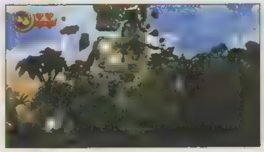
5 バナナの位置に合わせて飛び出そう

斜めに動くタル大砲をよく見てみると、上部の視界ぎりぎりのところにバナナが少し見えている。このバナナの位置に合わせて飛び出すと、パズルピースを取ることができる。



上部に隠されていたタル大砲からパズルピースを取れば、自動的にもとのルートに戻る。

! 障害物を破壊しながら手前から奥へ大ジャンプ



障害物が行く手をはばむが、タル大砲の勢いで破壊しながら進むので心配はいらない。

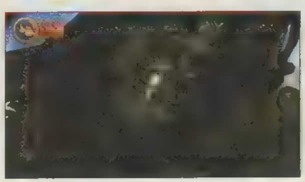




! 像の中をタル大砲の連続ジャンプで進んでいこう

像の口から中へと入ると、ほんのわずか像の壁面がはがれ、内部が見えるようになる。そこにあるのは下を向いたタル大砲。

先が見えないのは少々不安だが、タル大砲にまかせて像の中を降りていけば、外に出ることができる。



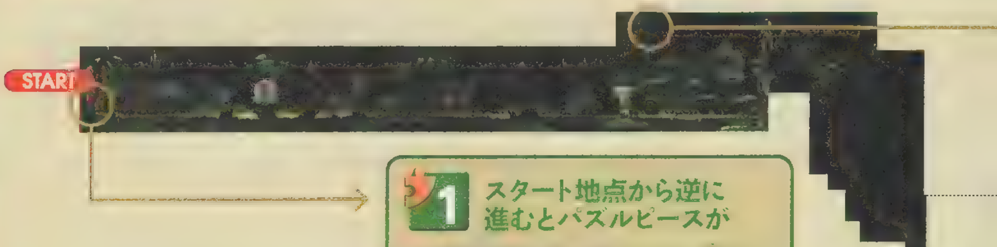
4つのタル大砲で竜のような像の内部を下へ下へと進んで行く。最後は、像の外へと大きくジャンプ。脱出後、像は倒壊してしまう。

1-6 トロッコで大ジャンプ!

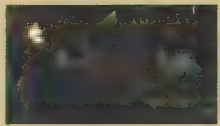
×5
×1

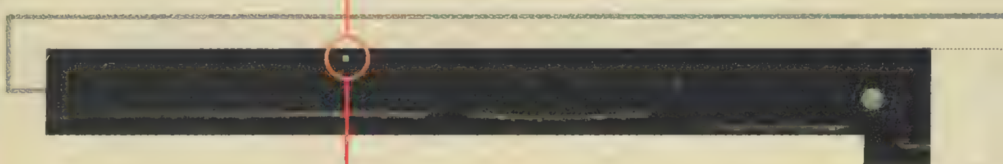
SG	01:42:00
G	01:46:00
S	01:58:00
B	02:21:00

おまけ ジャングルの石ぞう



1 スタート地点から逆に進むとパズルピースが





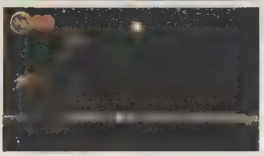
スタート前のムービーでも確認できるが、スタート地点の背後の茂みにパズルピースがある

トロッコでの大ジャンプをマスターしておこう

トロッコで敵を踏む際、タイミングよくAボタンを押すと通常より高いジャンプができる。ジャンプして敵を踏むまでに、再度Aボタンを押すイメージで挑戦してみよう。



敵を踏むまでの間に再度Aボタンを押してキープ。その状態で踏むと高く飛べる



敵を踏んでの大ジャンプをマスターすれば、高いところのアイテムも取ることができる。

飛ぶバナナは敵ではない 追いかけて取ろう

羽の生えたものを先頭に、ふらふらと空中を飛ぶバナナの一群が登場。初めて見るととまどうかもしれないが、普通に取ることができる。バナナたちに気をとられて、「0」を取りそこなわないようにしよう。



羽のバナナは1つで5本分。ついてくる普通のバナナも全部取ると9本増えることになる。

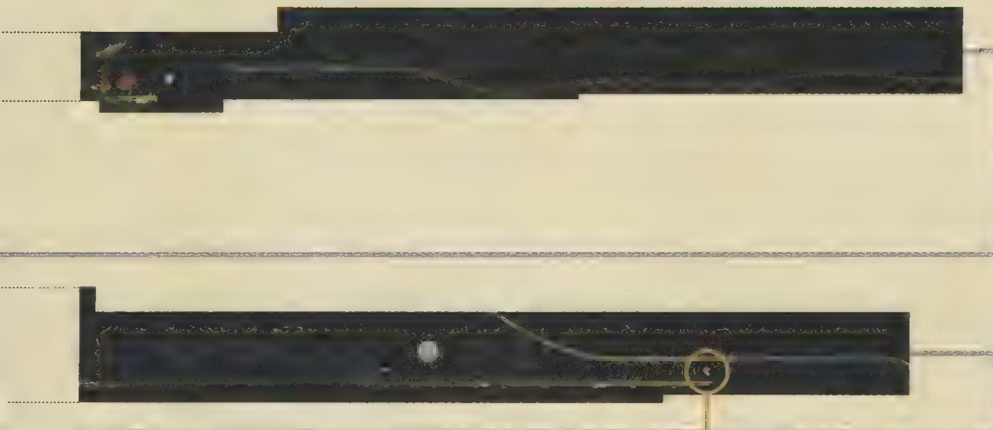
2 落ちてきた足場の左上部にボーナスステージがある!

スタート地点から右へ進むと見えてくるDKマークのついた地面を叩くと、足場が落ちてきて上へと登れるようになる。この足場を登った左側が、ボーナスステージの入口になっているのだ。

ボーナスステージ:パターン3



↑左上部の茂みにジャンプすると、葉が動いてボーナスステージへの入口が見える。





P.50へ

3 ギリギリまで下を走ってパズルピースを取ろう

下のレールの切れ目ギリギリの位置にパズルピースがある。モグリャーを踏むと、反動で上のレールに移動してしまうので注意すること。パズルピースを取ったら、即座に上のレールへ移動しよう。



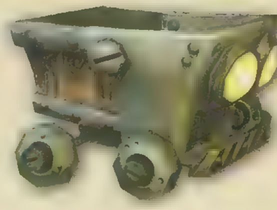
↑モクリャーに追突した場合もアウト。小さくジャンプして飛び越えよう

5 平らな道にさしかかると突然画面がズームアップ

上下に曲がりくねった道を抜けると落ち着いた道が続くが、突然画面がズームアップする。見通しが悪くなるので、パズルピースの取りそこないに注意しよう。

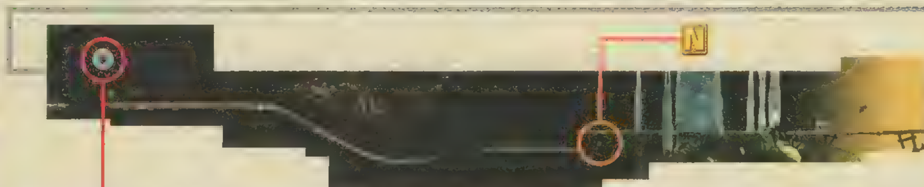


⊖5本バナナを過ぎると、まもなくパズルピースが見える。急いでジャンプしよう



→P.49から



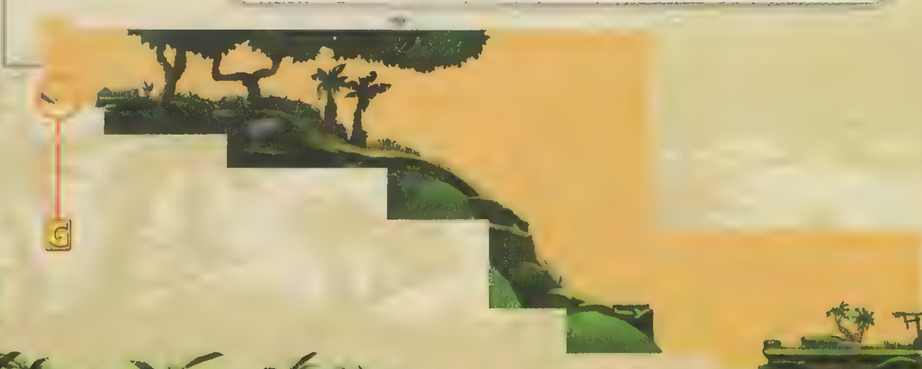


! バルーンは上からのアプローチで取ろう

バルーンへは、上段のレールからジャンプしないと届かない。中間ポイント先のレールの切れ目から上段へと移り、そのまま進もう。



⊖上段ぎりぎりからジャンプ。バルーンを取ってティキドリーも踏めるはず。



ティキヒドリーはジャンプで回避していこう

トロッコに乗って踏んでも、ティキヒドリーは倒せない。ジャンプで飛び越えて回避しよう。直前に出現する空飛ぶバナナに夢中になっていると、衝突しやすいので注意。



トロッコに乗っていても、火にはたちうちできない。ティキヒドリーは飛び越えてかわそう。





連続ティキヒドリーを小ジャンプでかわそう

ティキヒドリーが上下に3体並んでいる場所では、ジャンプのきれのよさが求められる。Aボタンを短く押し、小さなジャンプで飛び越えていこう。



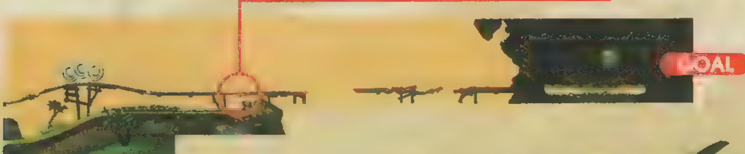
最初の2体は下を潜りぬけ、最後の1体は上を飛び越えるという方法が比較的安全だ。

行き止まりにぶつかる前に早めにレールに戻ろう

草の坂道を下るトロッコ。途中でレールが再度出現するが、草の道をそのまま進むこともできる。ただし、草の道には行き止まりがあるので、早めにレールに移動しよう。



ゴール目前で行き止まりにぶつからないように、早めにレールに移動する。



1-K グラグララビリンス

×5		SG	01:06:00
		G	01:13:00
×0		S	01:30:00
		B	01:47:00

おまけ　ジャングル(ジオラマ※このコースのパズルピースを集めたあと1-Bをクリアする)

! 足場が続々と出現するがすぐに消えてしまう

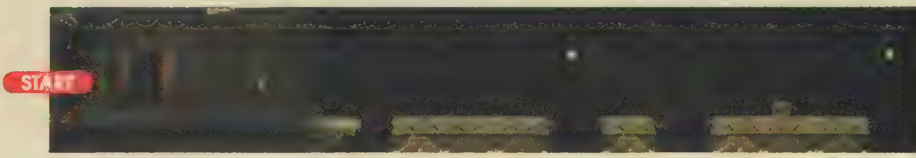
ドンキーコングが近づくと足場が次々と出現する。しかし、出現した足場はどれもグラグラと不安定。しかも、一度出現した足場は、一定時間がたつと消えてしまう。スピードと正確さ、判断力が試される難しいコースだ。



↑足場は、敵が乗った状態で出現することもある。



↑一定時間を過ぎた足場は消えてしまい、二度と出現しない。





! 丸い足場(タイヤ)を使って大きくジャンプ



←この足場はゴムのような素材でできているので、踏むと大きくジャンプすることができる。

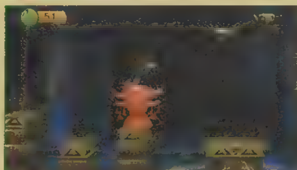
! 壷の下の地面を叩くと中からアイテムが出現



←花と同様、この壷も近くの地面を叩くとアイテムが出る。見つけたら叩いてみよう。

1 敵も足場としてどんどん活用していこう

ティキドンドンを足場として踏み、そのまま大ジャンプ。そこから右の空中にいるティキドリーを順に踏んでいけば、パズルピースを取ることができる。このコースでは、出現する足場だけを頼りに進むのでなく、敵もまた足場として活用していこう。敵を踏む際には、踏みながらの大ジャンプまたは小ジャンプを使い分けることが、重要な攻略のポイントとなる。



ティキドントンを踏んだら、そのまま大きく右へジャンプしてティキトリーの上へ



ティキトリーを順に踏んでパズルピースを取ろう。やり直しはできないので慎重に





P.54へ

3 沈んでいく足場の上でじっとかまんする

3ブロックからなる足場の中央に、パズルピースがある。まず、いちばん左の足場で足場が沈むのを待つ。足場がパズルピースと同じ高さまで沈んだら、急いで2つ目の足場の中へ移動。パズルピースを取ったら、速やかに3つ目の足場へ移ろう。



右側から回りこんでパズルピースを取るのは、時間的に不可能。左の足場が沈むのを待ってから、中央の足場へと飛び移ろう

！ 滑りすぎに注意！ バナナが踏みきりの目印だ

角度のついた足場は、滑り台のように一気に滑り落ちてしまう。傾斜の最後にあるバナナを踏みきりの目安にして、落ちる前にジャンプしよう。



傾斜の途中では、止まることができない。落下速度が速いのであわてないようにしよう。

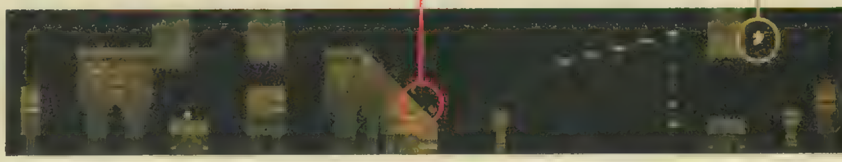
4 まずは左にジャンプしてパズルピースを取ろう

タイヤを使ってまずは左へ大きくジャンプ。パズルピースを取ったら再び同じタイヤの上に戻り、次は右へ大きくジャンプして障害物を越えよう。



スピードを要するテクニックだが、ティティーコングがいれば少し楽になるかもしれない。

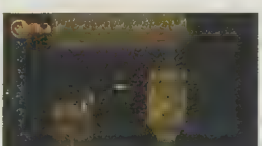
→P.53から





！ トゲトゲの天井の隙間ではジャンプ禁止！

トゲトゲの天井は、一定時間がたっても沈まずにそのままの位置に残る。下の足場だけが沈むので、隙間の狭いうちはジャンプは禁物。足場が沈み始めて隙間が広くなってから、先の足場へと飛び移ろう。



トゲの天井の下にある足場が沈み始めてから、次の足場へとジャンプしよう。

5 最後のパズルピースは左への大ジャンプで！

第5のパズルピースの左側には壁がある。いったん通りすぎ、右下にあるタイヤを利用して左上方向へジャンプしよう。うまくパズルピースを取ったら、真下に落ちてしまわないように気をつけること。



この状態から、跳ねる足場で高くジャンプし、左のティキトンーを踏んでパズルピースへ

バナナのラインに沿って障害物を飛び越えよう

ティキドリーを踏みながら、大きくジャンプして障害物を越え、右のティキドリーに着地。さらに、ジャンプして次の足場へと移動する。ティキドリーを踏む際に、タイミングよくAボタンを押して大ジャンプができるかどうかが成功のカギとなる。



←障害物の上に並ぶ3本のバナナ。このラインに沿って飛び越えるイメージで、ティキドリーからティキドリーへと大きくジャンプしよう。



ゴール目前に最大の難所が待ち受ける

ここでもティキドリーを越えて進まなければならない。1体目で大ジャンプしたら、中央の3体の上ではジャンプせず、コントロールスティックを傾けるだけで進めばトゲに当たらない。4体目、5体目で再度大ジャンプすれば、ゴールは目の前だ。



←ティキドリーを踏む際、タイミングよくAボタンを押して大ジャンプ。障害物を越えよう。ゴールまであと少しだ。

1-B くいしんぼマグリー

SG	00:38:00
G	00:56:00
S	01:23:00
B	01:57:00

バナナジャングル(おんがく)、パクパクパニック(おんがく)、サンセット海岸(おんがく)

怒りとともに3段階に変化する食いしん坊

マグリーは、大きな口からよだれをたらし、丸々とした体で小さな手足をバタつかせる大食漢。だが、その体に似合わず動きはとても俊敏。突進スピードも速く、ジャンプも高く遠くまで飛ぶことができる。

背中にはトゲがあり、ドンキーコングの攻撃に対するディフェンスもなかなかのもの。怒りとともに3段階に変化し、変化に合わせて攻撃スピードもアップする。



↑まん丸に太った食いしん坊のマグリーは、ドンキーコングが見つけたときもバナナを一心不乱に食べていた。

後ろを向いた隙に踏みつけよう！

マグリーには、背中の後方、腰のあたりにある赤い部分を踏みつける攻撃が有効。ただし、その部分にはトゲがある。マグリーが後ろを向き、かつトゲが消えているときをねらって攻撃を行おう。

なお、3回踏むと、体色が黄色からオレンジ色に、さらに3回踏むとオレンジ色から赤に変わる。体色が変化するたびにスピードもアップするので、突進攻撃やジャンピングアタックにも徐々に勢いを増す。また、体色がオレンジ色になってからは、巨体で地面を揺らす衝撃波も攻撃に加わる。

体色が赤になったマグリーを3回踏めば、倒すことができる。



←登場時のマグリーの体は黄色。腰のトゲが引っこんだら踏みつけよう。ピーナッツ・ポップガンを口の中に一定量打ちこむとマグリーの動きを少し止めることができる。



←3回踏むと、体色が黄色からオレンジ色に変化して動きもスピードアップ。新しい攻撃の衝撃波も加わる。なお、マグリーを踏むとときどきハートが出ることもある。



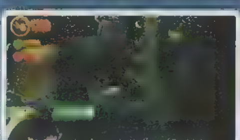
←体色が赤に変化したら最終段階。オレンジ色のときよりもさらにスピードアップ。飛び跳ねての移動が増える。赤い状態のマグリーを3回踏めば倒すことができる。

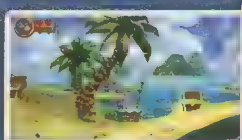
エリア2
ビーチエリア



ビーチエリアは、その名のとおり海辺のコースだが、ただ海辺を駆け抜けるわけではない。洞窟を探検したりロケットバレルで海を渡ったり……。そして最後には、パイレーツクラブがボスとして待ち受けている。









ビーチエリア　コースリスト

2-1	リフトのはまべ	[illegible]
2-2	イカだらけビーチ	[illegible]
2-3	どきどき! ロケットバレル	[illegible]
2-4	キャノンアタック	[illegible]
2-5	大海の八本足	[illegible]
2-6	ラジックのいりえ	[illegible]
2-7	あらしのビーチ	[illegible]
2-K	ホットリバーラビリンス	[illegible]
2-B	ハマの親分 パイレーツクラブ	

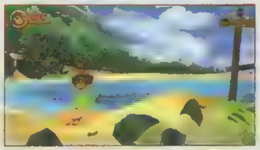
2-1 リフトのはまべ

×5	SG	00:59:00
	G	01:18:00
×1	S	01:40:00
	B	02:25:00

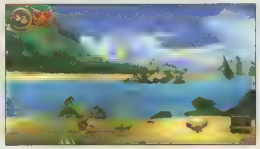
おまけ　マグリー

2種類のカニは倒し方が異なるので注意しよう

このコースに登場する黄色いカニのコチョッキーと赤いチョッキーノは、倒し方が異なるので注意しよう。チョッキーノは、1回踏んでハサミを上げさせ、次に近くで地面を叩いてひっくり返し、もう一度踏んで倒すのだ。



⬆コチョッキーのほうは、1回踏むだけで簡単に倒せる。

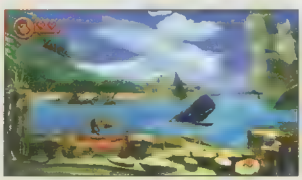


⬆ハサミを上げた状態のチョッキーノを踏むと、ダメージを受ける。



地面を叩くとラジックが登場

桟橋の手前に来ると、DKマークの書かれた床がある。桟橋を渡る前に、ここに立って地面を叩こう。すると、後ろの海からクジラのラジックが飛び出す。このラジックは、潮を吹くと同時にバナナをいっぱい出してくれるのだ。



⬅DKマークの床を叩かなくとも先へ進むことはできるが、その場合、ラジックがバナナを出してくれることはない。

！ 杭の上に乗って叩いてみよう

どんなにジャンプしても届かないアイテムが見えている。そんなときは、近くの地面から出ている杭を探し、そこに乗って叩いてみよう。すると、その杭が地中に埋まり、足場にできる別の杭が出現するはずだ。



◀左側に組まれた高い台に登るための足場も、地面から杭を出現させて作るのだ。

2 タル大砲に入って廃船の中へ突入！

最初に登場する宝箱の先にある地面から出ている杭。この上に乗って叩くと、少し先に別の杭が出現するとともに、タル大砲が飛び出す。これを使えば、後ろに見えている廃船の中へ飛びこめるのだ。



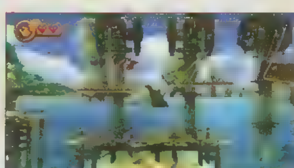
◀廃船の中では2匹のチョッキーノがいる　これをすべて倒すと、パズルピースが出現する。



P.60へ

！ 重みで下がるリフトを上に移動させるには……

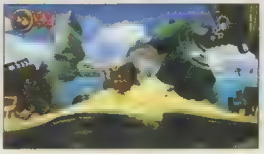
タルいかだが吊り下げられた手前にあるリフトの中には、ドンキーコングが乗った場合、その重みで下に移動してしまうリフトがある。これを上に移動させるには、リフトを軽くすればよい。すなわち、その場でジャンプすればよいのだ。



◀まず、左側のリフトの上にいるチョッキーノを倒そう。そして、リフトがいちばん上に上がるまでジャンプを繰り返す。

! 地面を叩くと大砲がドーン！

中間ポイントを越えた先に、大砲が置かれている。この前に来たら地面を叩いてみよう。大砲が火を噴き、壊れた船の一部分が倒れてくる。この部分には、反対側の足場から入ることができる。



←大砲から弾が発射されると、支えていた部分が破壊され、大きな船の一部が倒れてくる。

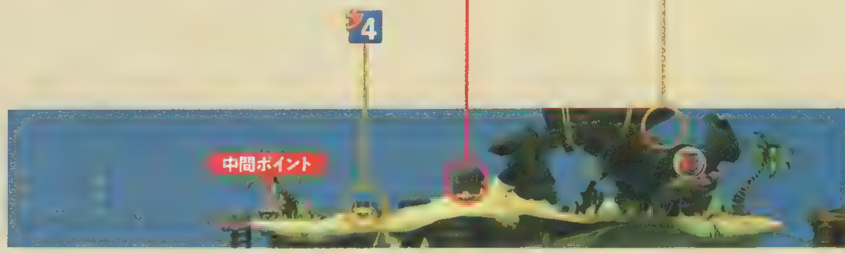
5 壊れた船の中に入ってみると……



←ボーナスステージにはここから入る　コインやバナナをすべて取るとパズルピースを入手。

ボーナスステージ：パターン「4」

→P.59から





! リフトの動きをよく見てタイミングを計ろう

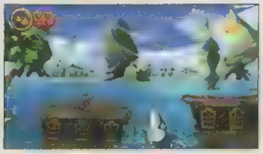
コースの最後は、ほとんどリフトからリフトへの飛び移りの連続となる。動きは上下左右とさまざま。しっかりと見きわめ、うまくタイミングを計りながら飛んでいこう。かなりシビアなタイミングのリフトもあるので、十分注意すること。



←ジャンプの距離を調節できるディディーコングがいるかいないかでは大違い。なんとしても、失うことなくここまでは到達したい。

海の中からラングィが飛び出してくる!

ボーナスステージを越えたら、上下左右に揺れる浮島を飛び越えて進む。海の中からサメのラングィが飛び出してくるので、うまくジャンプのタイミングをずらし、ラングィに捕まらないようにしよう。



←ジャンプの合間に少し様子を見る余裕を見せるのが、青いサメのラングィの特徴だ。

トゲの出ていない部分にうまく着地しよう

2回目の波打つ桟橋の裏面にはトゲがついており、表と裏が波打つたびに交互に入れかわる。ジャンプ後にトゲの面に着地すると、当然ダメージを受けることになる。次にどちらの面が出るかにも、十分注意を払おう。

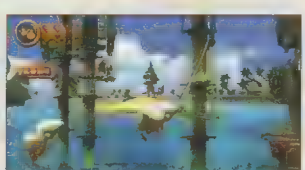


←裏にトゲのついた部分は2か所ある。けっこう範囲が広いので気をつけよう。



ラングィに比べて細かくジャンプしてくるピョングィ

ゴール手前でリフトが連続する場所では、サメたちが待ちかまえている。中でも黄色いサメのピョングィは、ジャンプとジャンプの間隔が青のサメのラングィよりも短いので注意。リフトの揺れも頭に入れ、上手にタイミングを合わせよう。



←青いラングィに比べるとジャンプの頻度が高く、低いジャンプと高いジャンプを繰り返すのが、黄色いピョングィの特徴。

2-2 イカだらけビーチ

×7
×2

SG	01:09:00
G	01:22:00
S	01:31:00
B	02:02:00

おまけ　チョッキーノとトモダチ

1 DKバレルを持ってスタート地点に戻ろう



←最初のパズルピースはここにある。少し先にあるDKバレルを持って投げつけるのだ。

! トビーカは踏んでよし トゲーカは避けるべし



←砲台から発射されるイカのトビーカは踏むと倒せる。トゲーカは踏むとダメージを受ける。





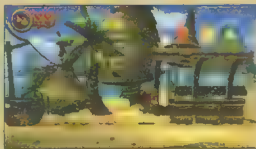
4 トビーカを踏み台にしてさらに大きくジャンプ!

4つ目のパズルピースは、普通にジャンプしても届かない高い場所に浮いている。これを取るためには、飛んでくるトビーカを利用しよう。うまくタイミングを合わせ、トビーカを踏み台にして大きくジャンプして手に入れよう。



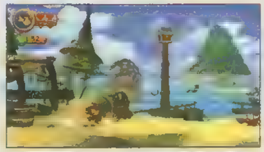
←2列に並んで飛んでくるトビーカ。踏み台にするのは、もちろん上を飛んでいるほうだ。

2 うれしい3つのアイテムが出現!



◀連なる3つの杭の上に乗って地面を叩くと、パズルピースとハートとバナナが出現。

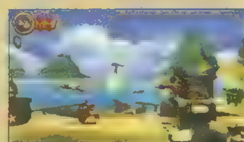
! 大砲を撃って、宝箱を倒そう!



◀この宝箱は手前の大砲を撃ち、支柱を折って落とす。中にはコインが4枚入っている。

3 風車草の中にパズルピースが!

左右からトビーカやトゲーカが行きかう場所に生えている風車草。これを吹くと、3つ目のパズルピースが出現するのだ。



◀あとでハートが出るので、ここでは1ダメージを覚悟してよいかもしれない。





P.64へ

K [illegible]ローリングアタック!

後ろに見える離れ小島へは、少し先にある木箱を叩いて壊し、そこから出てくるタル大砲で飛んでいこう。支柱の上の「K」は、ローリングアタックで支柱を崩して手に入れよう。「K」を取ったら宝箱からタル大砲を出現させて、戻ってくるのだ。



◀大きな支柱だが、ローリングアタック一発ですべてが崩れ落ちる。あとは、下に落ちてくる「K」を取ればよいのだ。

タルを使って敵を一掃する

栈橋を渡り終えると、向こうの砂浜からチョッキーノやコチョッキーたちが並んでやってくる。1匹ずつ撃破していくのは手間がかかるので、ここに置かれているタルを投げつけて、一気になぎ倒してしまおう。



←タルを持ち上げたら、近づくのを待ってから投げる。一気に倒せて、気持ちがよい。

5 大砲で栈橋を壊して戻る道を作ろう

栈橋の下に見えている5つ目のパズルピース。これを手に入れるためには、橋を渡りきった先にある大砲を撃とう。そうすれば、上の橋が下に落ちてきて足場ができる。あとは、引き返して取りにいけばよい。



←水平に向いた大砲の近くで地面を叩くと弾が発射され、さきほど渡ってきた栈橋か崩れ落ちる。

→P.63から



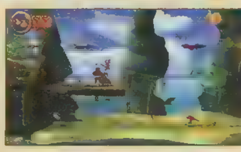
6 足場の下にボーナスステージ



←ここからボーナスステージに入れる。ローリングアタックで壁を破ろう。

ボーナスステージ:パターン2

ローリングジャンプで「N」を手に入れよう



←「N」は、ここからローリングジャンプで入手できる。トゲーカには注意しよう。

「0」の上の台に上がるには、ここで飛んでくるトビーカを踏み台にしなければならない。





一直線にゴールをめざそう!

「G」を取ったあとは、パズルピースが1つ。ただひたすら上に向かって進めばよい。ハートの補給もできるので、多少のダメージは気にせず、とにかく落ちることのないように上をめざそう。



ここにもハートが出る。ディディーコングがいれば、多少のダメージも平気だろう。



3連続で出たらゲットしよう!

「G」は、トピーカの発射口の近くに浮かんでいるので、取るには危険が伴う。ただ、トピーカは3連続で発射されたあとに、少しの間発射されない時間がある。その間隙をついて、急いで取りにいこう。



3発目のトピーカがドンキーコングの足下を通過したら、すぐに取りに向かおう。

リフトに乗って草をつかもう



タル大砲で入った塔の中は上へと進む。リフトを乗りついだら、ここで草につかまろう。



この位置からは奥に見える島へと進む。床のDKマークを叩いてタル大砲を出現させ、それで行こう。

2-3 どきどき!ロケットバレル

×5
×1

SG	01:49:00
G	01:50:00
S	01:52:00
B	01:58:00

おまけ ラングィ

1 最初の植物を忘れずに吹いていこう!

最初のパズルピースは、スタート地点近くに生えている植物の中に隠されている。見落とさずに、しっかりと息を吹きかけてパズルピースを手に入れよう。ついでに、その先に登場するティキアッチィにも、息を吹きかけて火を消してやろう。



←このコースでは少ない地面に生えている、スタート直後の植物。ここにパズルピースが眠っている



! ラングィのロングジャンプをかわして進もう!

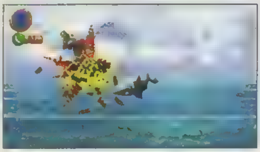
ロケットバレルで海上を移動していると、ラングィがジャンプして襲いかかってくる。ジャンプしてとっさに避けるようなわけにもいかないが、急上昇はけっこう機敏に反応してくれる。うまく避けながら進もう。



←後半の海賊船が登場するまで、海の上でドンキーコングに襲いかかってくるのは、この青いサメのラングィだけだ。

空間を広く使えるうちに操作に慣れてしまおう！

初めてロケットバレルが登場するのがこのコース。後のエリアに登場する洞窟ではなく、上に障害物のない空の上なので、ジェットの調節でどのくらい上昇するかなどの感覚を、このコースでつかんでおこう。



←ロケットバレルに乗っているときは、ハートの数に関係なく1ダメージでアウトになる。

2 7本のバナナ取ってピースを出現させよう

この部分に一直線に並ぶ7本のバナナ。これをすべて取ると、2つ目のパズルピースが出現する。敵も襲ってこない安全な部分なので、ロケットバレルでうまく水平に飛び続けられるように、操作に集中しよう。



←パズルピースは、7本目のバナナを取ると、すぐその先に出現する。

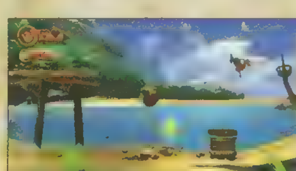


P.68へ

COLUMN

敵を3回続けて踏んで倒してバナナコインを入手！

床や足場などに降りずに、敵を3回以上連続して踏むとバナナコインが出現する。さらに8回以上連続して踏むとバルーンが出現する。ただし、例外もある。4-Bに登場するモグリャーなどは、何回踏んでもバナナコインしか出現しない。



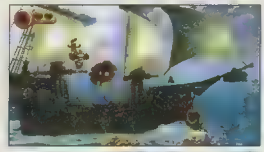
←2-1の最初に登場するコチョッキー3連発も、絶好のコインチャンスといってよいだろう。

砲弾爆発後の弾幕にも注意すること!

中間ポイントを越えると登場する海賊船は、大砲を撃って攻撃してくる。この弾は、直接ではなく、ロケットバレルの進路をじゃますするように放たれる。そして、その弾幕に触れると、ロケットバレルは撃墜されてしまう。

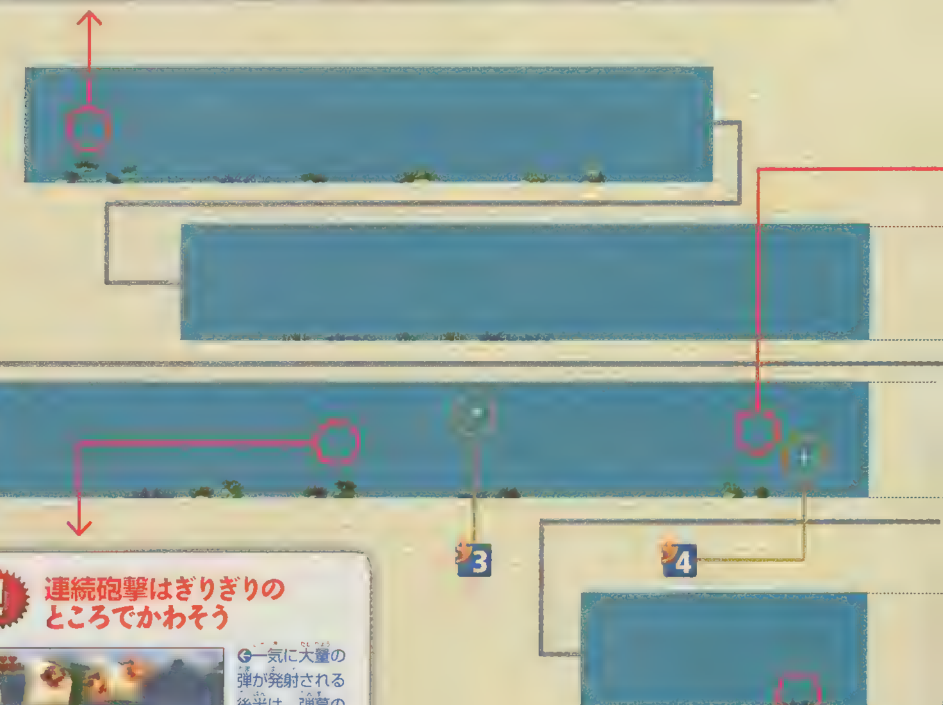


⬆弾はロケットバレルの進行方向に発射され、直撃はしてこない。



⬆ただし、この弾幕に触れると一発でアウトになってしまう。

➔P.67から



連続砲撃はぎりぎりのところでかわそう



⬅一気に大量の弾が発射される後半は、弾幕の隙間をぬうように飛ばなければならない。

ロックオンされたら上下に移動せよ

海賊船の最後の攻撃は、ロケットバレル直撃をねらって照準を合わせてくる。ロックオンされないように、上下に動いて照準をはずそう。はずせば海賊船は自滅する。



⬅照準が点滅し始めるとイカリが発射される。そのときは射程外に出ておこう。

砲弾の間をすりぬけて進もう

砲撃は、序盤はまだまばらで、避けるだけなら問題はない。ただし、アイテムを取りながら進む場合は、ぎりぎりのところを飛ぶ必要も出てくる。うまくすりぬけよう。



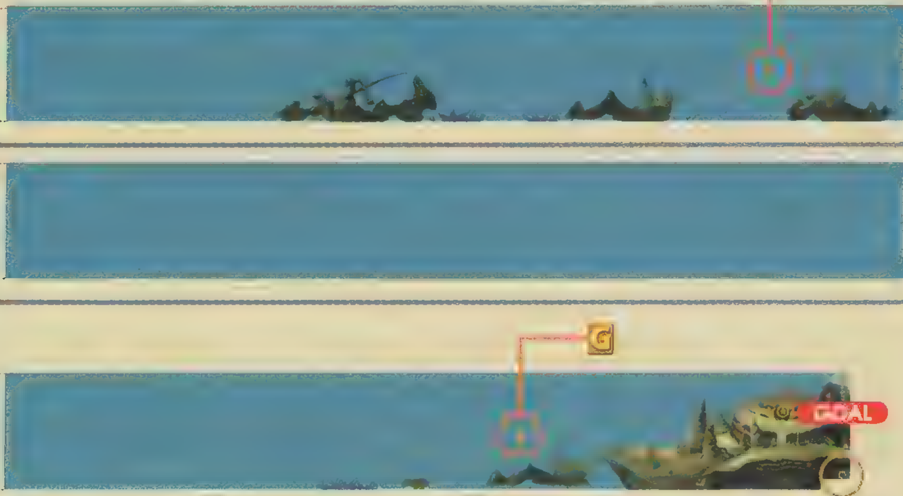
←ただただ安全に飛行しているだけでは、取れないアイテムも出てくる。

下方の岩場にも気をつけよう

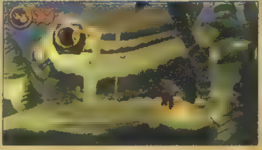
「N」はかなり低い位置に置かれているうえに、すぐそのあとには岩場も出てきている。「N」を取ろうとしてかなり低空を飛ぶ場合は、岩場に激突しないように注意しよう。



←先に海面近くまで降りた後に「N」を取るために上昇するような感じのほうが比較的安全



5 ゴールする前に右下の地面を叩く



←この地面を叩くとボーナスステージに突入。クリアすると、5つ目のパズルピースが出現

ボーナスステージ：パターン1

2-4 キャノンアタック

×7		SG	00:44:00
		G	00:51:00
		S	01:05:00
×1		B	01:23:00

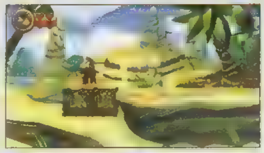
おまけ　海ぞく船

1 地面の杭を叩くとパズルピースが出現



⬅この杭を一度地面に埋めこんでもう一度出現させるときに、パズルピースが現れる

! 格子の木箱も叩いて壊してみよう



⬅木箱は壊すこともできる。ここはバナナがあるが、ハートなどが出る場合もある。





! キャノンアタックの雨をかいくぐろう

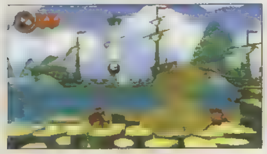
このコースには、キャノンアタックが雨のように降ってくる場所がいくつかある。これがその最初。ダメージを受けるのは爆発したときだけなので、着弾の際にはちょうどうまくジャンプしておくなど、いろいろな回避法を駆使してかいくぐろう。



⬅はげしいキャノンアタックの攻撃。弾ではなく爆発を避けていこう。

! キャノンの落下位置をよく確認しよう

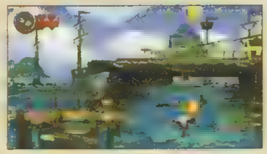
後方から放たれるキャノンは、着弾後の爆発に巻きこまれるとダメージを受ける。つまり、落下位置をよく見きわめ、その場所にいないようにしなければならない。ジャンプのタイミングなどにも気をつけよう。



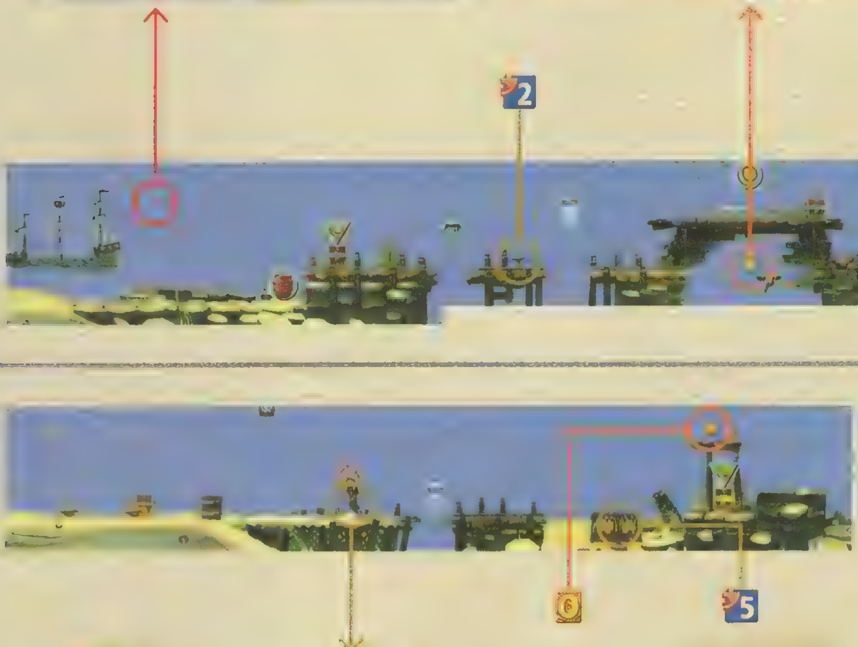
↩最初は難しいが、慣れてくると砲弾のコースと落ちてくるタイミングもわかるようになる。

K ローリングジャンプで「K」を取りにいこう

橋の下に見える「K」。これを取るにはローリングジャンプを使うか、飛んでいるティキドリーを利用しよう。ローリングジャンプをする場合は、向こう側で待ち受けるチョッキーノにも気をつけて確実に決めること。



↩ローリングジャンプで取る場合は、この場所から踏みきるとよいだろう。

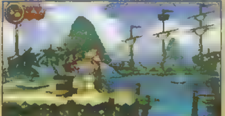


P.72へ

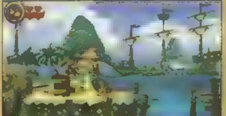
4 風車を吹いてタル大砲への足場を作ろう

この上にかすかに見えるタル大砲。これを使うためには、まず手前の杭を叩いて風車の前に足場を作り、右側の風車を吹く。すると、左側の地面がどんどんせり上がり、タル大砲へ飛び移ることができる。

ボーナスステージ:パターン3.



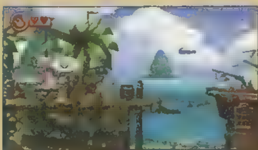
↑ここに立って、右にある風車をどんとん吹いてみよう。



↑すると、左側の地面がみるみるせり上がってくる

6 タルを持ってきて目印に投げよう

6つ目のパズルピースが、この足場の下に見え隠れしている。これを取るには、右側の下にまわって壁を壊す必要がある。そのためには、中間ポイントの先にあるタルを持ってきて、壁の目印めがけて投げよう。



←ここにあるタルを使おう。持っていって、壁に描かれた的めがけて投げつけよう

N 木箱を壊してしまうと「N」に届かない

この上に見えている「N」は木箱の上からジャンプすると楽に取れるが、足場がないとローリングジャンプなどが必要。木箱を壊すにしても、まずは「N」を取ってから壊すほうが楽に進めるだろう。



←足場として便利な箱だが、これを壊すと中にはバナナコインが隠されている。

→P.71から





! タルをゴール前まで持って走る超難関コース

パズルピースを取るためには、ここにあるタルを持ったまま、最後のゴール手前まで行かなければならない。激しいキャノンアタックの攻撃に、ついボタンを放してタルを投げてしまわないように注意しよう。



←1回のダメージでもタルは壊れる。いくらハートがあっても、ここでは1発も当たってはならないのだ。

ハートを補給して いざ危険地帯へ!



←危険地帯に突入する直前のこの箱には、ハートが隠されている。貴重な補給ポイントだ。

G 壊す前に木箱を足場として使う

ここにある4つの木箱は進路のじゃまをしており、壊さないと先へ進めない。ただし、その前にここから左上へジャンプして「G」を入手しておこう。先に壊してしまうと「G」が取れなくなってしまう。



←箱の上からジャンプをすれば「G」は楽に取れる。ちなみに、箱は壊しても何も出ない。





7 持ってきたタルがゴール直前で役に立つ

激しい攻撃を抜けてようやくゴールに近づいたら、その前に、ゴール下にある壁の目印にめがけて持ってきたタルを投げつけよう。ボーナスステージへの道が開け、7つ目のパズルピースを入手することができる。



←せっかく苦労して持ってきたタルだ。ここで的をはずさないようにしよう

ボーナスステージ:パターン9

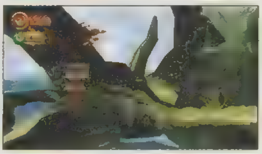
2-5 大海の八本足

×5	SG	01:09:00
	G	01:15:00
×3		01:30:00
	B	02:10:00

おまけ　キングタコラ

不気味な像が迎える巨大なタコの洞窟

このコースでは、これまでと違って海の洞窟を進むことになる。入口には、大きなタコの石像が立っている。洞窟の中では、その名のとおり、巨大なタコのキングタコラがドンキーコングを待ちかまえている。



◀後ろに見えるのは、ただの岩ではない。よく見ると大きなタコの顔になっているのだ。

トビーカを踏んで大ジャンプする



◀ここの2つのバナナは通常のジャンプでは取れない。トビーカを踏んでジャンプしよう。

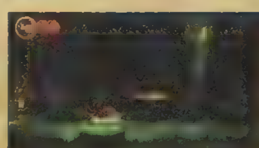


タルを持ってきて突きあたりへ進もう



◀最初の草につかまるところでは、フワリーがじゃまだ。このタルを持って投げつけよう。

2 空洞からボーナスステージへ



◀この地面を叩いて下に落ちたら、空洞を右へと進もう。

ボーナスステージ:パターン8

! DKバレルを取りに戻ろう

この中間ポイントの近くには、DKバレルがない。もう少し先に行くと入手できるが、攻撃の厳しさを考慮すれば、少し戻ったところのDKバレルを取りにいくほうが、賢明な選択といえるかもしれない。



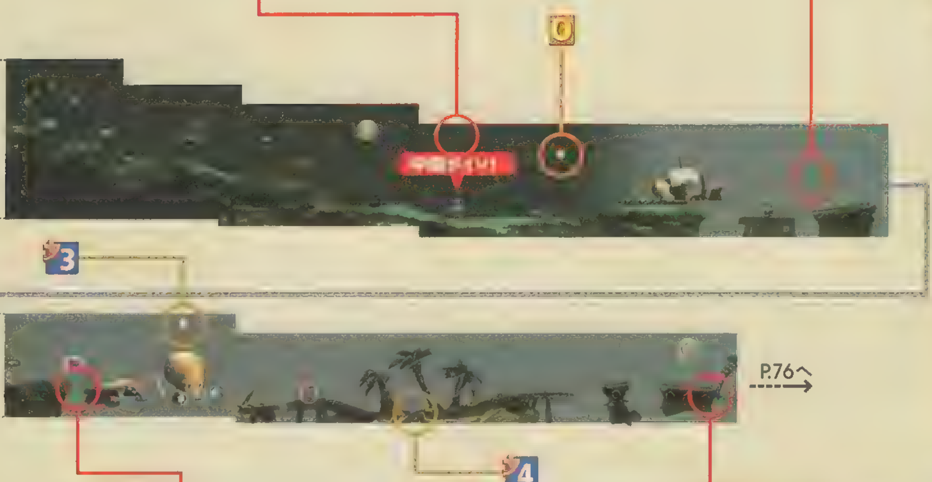
⬅ミスをしてここから再開となった場合は、DKバレルを取りにいったん戻るという手もある。

! ジャンプのタイミングを誤らないように

最初の中間ポイントを過ぎると、浮島をジャンプして渡っていくようになるのだが、この部分の波はかなり荒く、浮島の上下の動きが激しい。ジャンプのタイミングを誤らないように注意しよう。



⬅敵は狭い足場に陣取るコチョッキーのみ。確実に、着地と同時に踏みつけて倒そう。



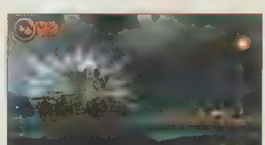
P.76へ

! トビーカの3段ジャンプでバルーンを入手しよう



⬅ここのバルーンは、トビーカを3回連続して倒すジャンプの流れで、華麗に決めたい。

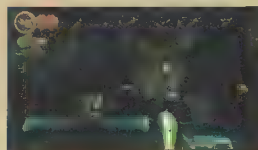
! 早く移動しないとタコの足が襲ってくる！



⬅足場まで壊してしまう強力なタコの足。そのまま海に落ちてしまうとミスとなる。

5 ひと息ついて パズルピースを入手

ここの宝箱には、5つ目のパズルピースがある。この場所は、敵の攻撃もない安全な場所。コースのほぼ中間ポイントでもあるので、厳しい攻撃を抜けたらひと息ついて、さらにつらくなる以降の行程に備えよう。



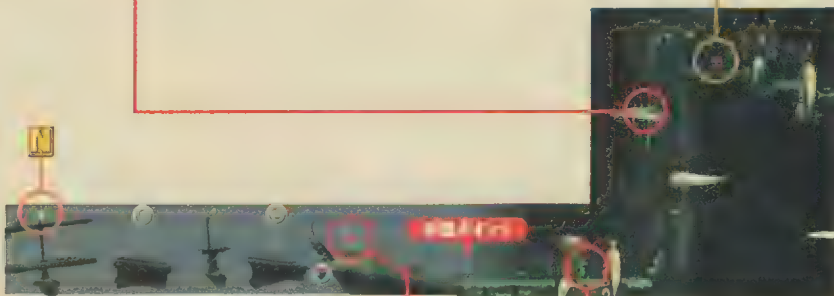
目の前にはタコの足がうねるように動いているが、宝箱のほうまでは攻撃してこない。

! タコの足を避けて ジャンプで左右に移動



草登りでは、タコの足が行く手をはばむ。これをさけて、左右に飛び移りながら登ろう。

→P.75
から



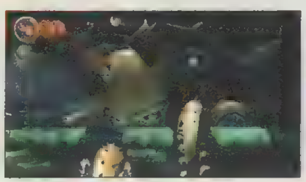
! 貴重なハートを 補給していこう



この左端の草にはハートが隠されている。貴重な体力回復ポイントだ。

! ゆっくり確認しながら進んでいこう

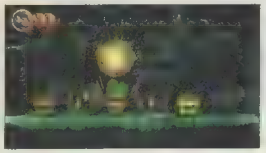
岩場をジャンプして渡っていくこの場所では、タコの足が海からせり上がってきて、ジャンプのじゃまをする。動きもけっこう大きいが、しっかりと見きわめ、足が下がる気配を見せ始めたときに、踏みきるようにして進むとよいだろう。



タコの足は、かなり高い位置にまで上がる。タイミングを誤ると、確実にダメージをくらってしまうのだ。

！ 的の描かれた袋にタルをぶつけよう！

この場所はアイテムの宝庫。中でも、上から吊り下がっている的の描かれた袋に注目。これに、近くにあるタルを投げつけてみよう。新たな宝箱が出現し、中には数多くのアイテムが入っているのだ。



←袋から出てきた宝箱は特別。中からはたくさんのバナナやバナナコインが出てくるのだ。

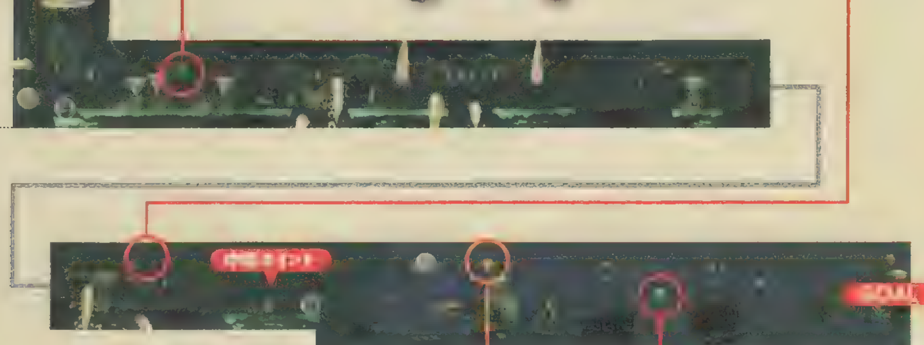
！ あせることなく波の動きを利用しよう

天井の草を伝っていく。大きな揺れとキングタコラの妨害で進路が非常に狭くなることがあり、進みにくい感じがあるかもしれない。しかし、逆に大きく開けるときもある。波の動きを見きわめて進んでいこう。



←タイミングさえ合えば、そのまままっすぐ普通に進むだけで突破できることもある。





G [illegible]



←ここの高い位置にある「G」は手前からトビーカの3段ジャンプで美しく取ろう。

！ ゴールの直前でアイテム大量入手！



←ここにいる光るフワリーは、タルをぶつけるとたくさんのアイテムを出してくれる。

2-6 ラジックのいりえ

×5		SG	02:07:00
		G	02:12:00
×1		S	02:20:00
		B	02:32:00

おまけ　イカたいほう

中間ポイントまでのDKバレルはここだけ



◀スタートしてすぐにあるDKバレル。これ以外は、次の中間ポイントまで出現しない。

坂道の敵はタルを使って一掃しよう

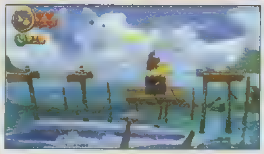


◀このタルを持ったら少しジャンプし、坂を登ってくる敵の一団に向けて投げてやろう。



木箱を壊すにはスピードが肝心

ラジックに乗ったあといくつかの足場があり、そこで箱を壊したりするとバナナコインなどを入手できるが、その間もラジックは動いている。足場が切れるときに、ラジックに置いていかれないようにすばやく動こう。



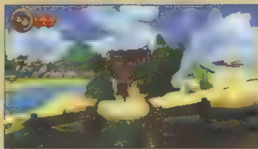
◀ラジックの移動速度は思ったより速い。木箱を壊したりする作業は迅速に行おう。

コチョッキーは早めに倒しておこう



◀海からときどき乗ってくるコチョッキー。足場を確保するためにも、早めに倒すにかぎる。

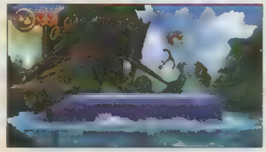
1 地面の下のタル大砲で奥に見える船の中へ



←ここで地面を叩くと、落ちてタル大砲の中に入る。奥の船に入るとボーナスステージだ

ボーナスステージ：パターン6

! ラジックに乗ったら叩いてみよう

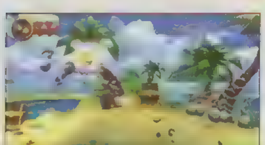


←ラジックに乗ったら、潮吹き穴を叩こう。イカリがはずれてラジックが動き出す。



P.80へ

! 一気にすべてを倒すとバナナコインが出現



←ピンドードーの群れ1つを1回のローリングアタックで全部倒すと、バナナコインが出現。

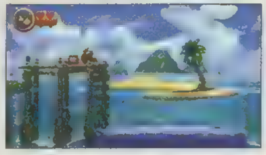
2 ヤシの木の根もとを叩きゆらゆらと揺さぶろう



←このヤシの木の根もとで地面を叩くと、ヤシの葉とともにパズルピースが落ちてくる

DKバレルを取って再びラジックの背に

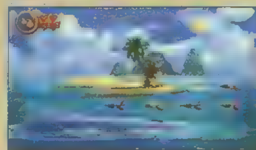
中間ポイントを過ぎてもう少し砂浜を走ったら、桟橋のところから、再びラジックの背に乗っての移動となる。ディディーコングを失っている場合は、直前にあるDKバレルを取っておこう。



⬅ラジックはこの桟橋のところで待っていてくれる。手前のDKバレルを見逃さないように。

3 トビーカを踏み台にしてパズルピースを取ろう

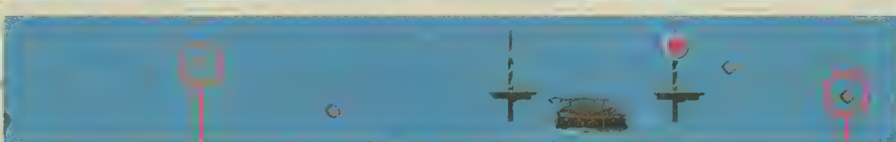
ここのパズルピースは、潮吹きに乗るジャンプで十分に取れる高さにあるが、連射してくるトゲーカがじゃまになる。そこで、トゲーカの間に飛んでいるトビーカをねらってジャンプ。踏み台にして手に入れよう。



⬅5連続で飛んでくる中で、前から2番目に入っているトビーカをねらってジャンプする。

→P.79から





潮吹きのジャンプで「N」を手に入れよう

ここの「N」は少々高い位置にあるが、この程度の高さなら、潮吹きに乗れば簡単に取ることができる。じゃまをするトビーカやトゲーカも飛んでこないので、真下に来たときに潮を吹かせよう。



⬅ここで潮を吹かせてそれに乗りさえすれば、楽々「N」を入手できる。

タル大砲で先行して時間の余裕を作ろう

ここでも、ラジックがあとからどんどん足場を崩していく。あぶないので、タル大砲に入ったら間髪を入れずに飛び出し、できるだけラジックとの差を開こう。そうすれば、アイテムを取る余裕も生まれるはずだ。

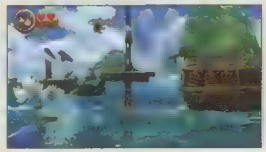


⬅この4つ目のパズルピースも、余裕を持ってゆっくりと取りたいところ。



足場が壊される前に急いでジャンプする

この足場からは、一転してこれまで運んでくれたラジックが敵となる。ドンキーコングの足場となる場所を、あとから追いかけるように壊していくからだ。追いつかれることのないように、急いでジャンプして進もう。



⊖途中手間どることなく普通にジャンプしていければ、ラジックを待つほどの余裕を持てる。



5 潮吹きジャンプを繰り返してパズルピースも入手!

ゴールの直前には、バナナやバルーンやハートなど多くのアイテムが浮遊しているが、少し高い位置にある5つ目のパズルピースも忘れないように手に入れよう。アイテムを取るために潮吹きジャンプを繰り返していれば、楽に取れるはずだ。



⊖真下からのジャンプでなく、ややずれた位置で跳ね上がっても、空中で少しコースを変えればパズルピースを取れる

2-7 あらしのビーチ

×5 / ×1

SG	00:50:00
G	00:57:00
S	01:20:00
B	01:42:00

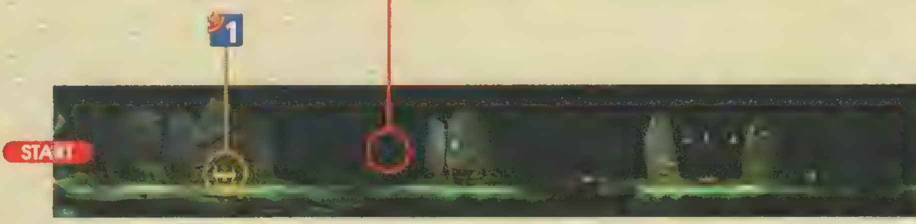
おまけ　水中のぼうけんのアイディア

嵐の引き起こす大波はすべてのものを押し流す!

嵐にみまわれた海岸を走るこのコース。いちばんの難敵は嵐の引き起こす大波。この波に巻きこまれると、ミスとなってしまうのはもちろん、コース上のアイテム、さらには敵キャラクターまでも、すべて押し流されてしまうのだ。



⊖のんびりと進んでいると、目の前にあるアイテムがすべて波にさらわれて消えることになる……。





大波から身を守る壁

大波から身を守る手段はただひとつ。押し寄せてきたときに、岩陰に隠れることだ。普通の大きな岩だけでなく、右のようにいろいろな岩があるので、その特徴をしっかりと頭に入れ、うまく活用して進むこと。アイテムなどは、できるだけ波にさらわれる前に取っておこう。



⊕ひびの入った壁は、波を受けて崩れる。



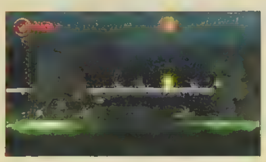
⊕小さな岩では、身を低くすること。



⊕床のスイッチを叩くと岩がせり出す。

戻るとコチョッキーが復活している

高い位置にある「K」は波にも流されないが、通常のジャンプでは届かない。敵のコチョッキーを踏み台にして、大きくジャンプしよう。波に流されたとしても、いったん進んで戻ってくるとコチョッキーが復活する。



●波に巻きこまれないように、タイミングを計ってコチョッキーを踏み台にしよう。

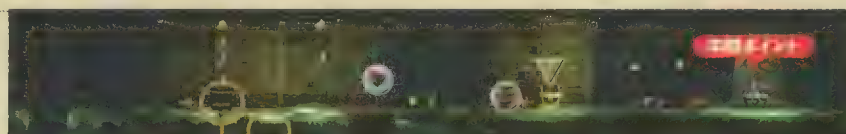
ローリングアタックでダッシュしよう!

このあたりのアイテムは、普通に進んでいては、多くが波にさらわれて取ることができない。波にさらわれる前に一気に移動するために、ローリングアタックを活用しよう。敵も蹴散らすことができて一石二鳥だ。



●やってくるコチョッキーも蹴散らし、さらにアイテムも手に入れよう。





P.84へ

2 杭を叩くとパズルピースが出現



●この杭を叩くと、右側に杭が出現すると同時に、2つ目のパズルピースが飛び出す。

3 地面を叩いて地下のボーナスステージへ



●ここで地面を叩くと地下へ落ち、3つ目のパズルピースの出るボーナスステージへ入る

ボーナスステージ:パターン7

4 一度停止してラングィのジャンプが終わるのを待とう

ここの天井の草渡りでは波が襲ってこないので安心だが、隙間から次々とラングィがジャンプして襲ってくる。
　ラングィは天井すれすれまでジャンプするので、飛び上がってくる場合は、ドンキーコングが通れるスペースはない。ここでは一度立ち止まり、ラングィがジャンプを終えたタイミングを見計らい、着実に前へ進んでいこう。



◀4つ目のパズルピースの入った宝箱の前でも、一度降りて箱を開け、それから再挑戦しよう。



◀ラングィが3匹続けて並んでいるところでも、少し様子を見よう。タイミングが合えば一気に通れる。

→P.83から





! 隠れるところが少ないが波だけは避けること

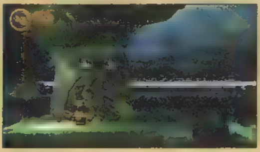
このあたりは、波を避けるための岩が少ない。しゃがまないと身を隠せない小さな岩や、スイッチを押さないと出現しない岩もある。また、無理をしすぎると波にさらわれてミスとなる。安全地帯をよく把握したうえで、慎重に進んでいこう。



◀波と敵なら、迷うことなく敵からダメージを受けることを選ぼう。波を受けたら、一発でミスとなるのだから。

5 草につかまってチョッキーノを避けよう

この大きなタルは、叩けば叩くほどバナナを出し、最後には壊れて5つ目のパズルピースが出現する。前から来るチョッキーノは、上の草につかまってやりすごすとそのまま行ってしまうので、無理に倒す必要はない。

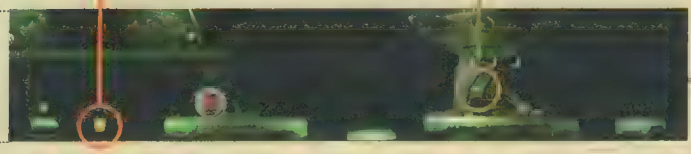


←もちろん倒しにいってもかまわないが、岩からはみ出て波にさらわれないようにしよう。

N ローリングジャンプで「N」を手に入れよう



←この「N」はローリングジャンプで取ろう。少々足場が狭いので、難易度は高くなる。





! 窓から入ってくる波にも注意しよう

ゴールの直前。この場所で注意しなければならないのは、窓から入ってくる波だ。窓の下に立っている場合は問題ないが、ジャンプしてちょうど窓から入ってくる波しぶきに触れると、ダメージだけでなくミスとなってしまうのだ。



←袋（中はバナナコインとバナナ）にタルを当てたり「G」を取ったりする際は、波の押し寄せるタイミングをしっかり見きわめること。

2-K ホットリバーラビリンス

×5	SG	01:06:00
	G	01:16:00
×0	S	01:23:00
	B	01:36:00

おまけ　ビーチ(ジオラマ※このコースのパズルピースを集めた後、2-Bをクリアする)

できるだけ長くディディーコングと行動をともにしよう

海とはいっても一転して火の海となり、進むと道がどんどん沈んでいく構成だ。それだけに、最初に手にするDKバレルでディディーコングを手に入れたら、できるだけ長持ちさせたい。ここでは、長くジャンプできる能力がとても貴重なのだ。



⊖2回踏まないと倒せないホネザウルスを相手にする際も、バレルジェットが使えればかなり楽に戦うことができる。





ローリングアタックで時間を短縮しよう



⊖敵を1体ずつ倒して進んでいくよりも、一気に蹴散らして進みたい。

下は火の海！上へ上へと進もう



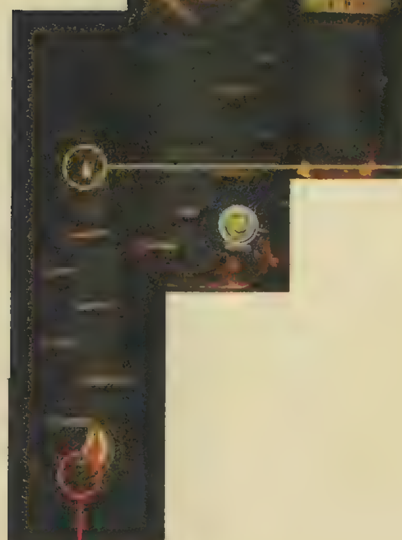
⊖下からはどんどん火の海が迫ってくる。ためらうことなく上をめざそう。

2 地面を叩いて壷を割りパズルピースを取ろう



⊖地面を叩いて壷を割るとパズルピースが出現。ここも、迅速に行動しないと火の海に落ちる。





P.88へ

1 無駄な動きは極力減らしたい

最初のパズルピースは、どんどん火の海に沈んでいく場所にある。ここまで迅速に上がってこなければ、ジャンプしてパズルピースを取る余裕は生まれない。



⊖もたもたしていると、次に進む足場が火の海に包まれている……ということもありうる。

! 足場が火の海に落ちる前に次の足場へと移る!

マップでは階段状の部分を登っていくように見えるが、実はこの部分は、どんどん上から落ちてきては火の海に沈んでいくという状態。すなわち、落ちてきた足場が火の海に沈みきる前に、次の足場へと移らなければならないのだ。



⊖このように、右側にどんどん足場となる部分が落ちてきているという状況。急がないと、今見えている足場もすぐ火の海に沈んでしまう。

トゲの足場は避けて進もう

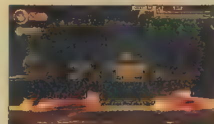
先にトゲの足場が見えている場合、ダメージ覚悟で進む必要はない。少し待っていれば、普通に歩ける足場が落ちてくる。



◀どんどん沈むので早く飛び移りたくなるが、ここは少しだけがまん。ちゃんとした足場の出現を待とう。

3 ティキドリーをジャンプの足場に使う

3つ目のパズルピースは、ローリングジャンプを使わないと取れない。ジャンプ後は、その先にいる敵を足場にすると進みやすい。

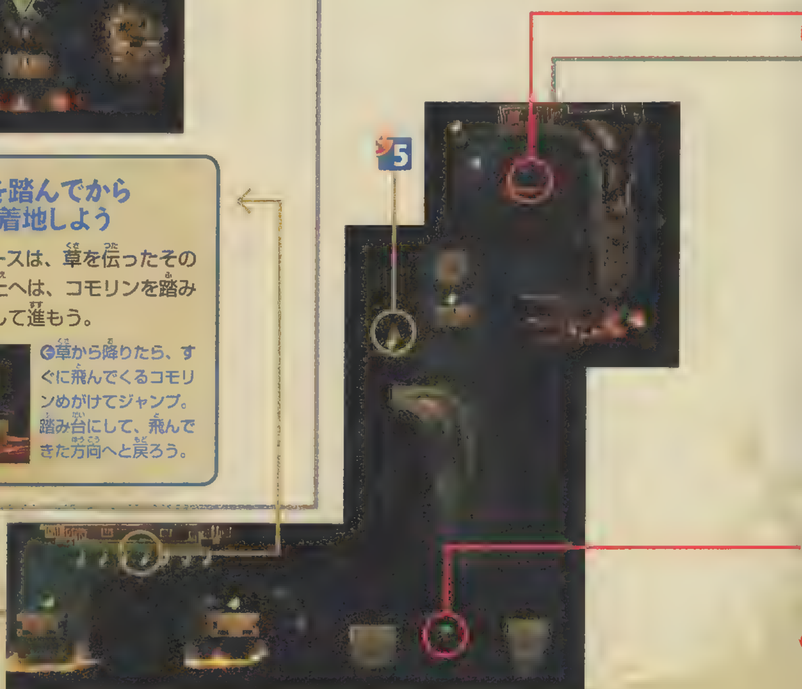


◀ローリングジャンプで飛んだら、ティキドリーを次への足場にするとよい



➔P.87から





4 コモリンを踏んでから草の上に着地しよう

4つ目のパズルピースは、草を伝ったその上の壷にある。草の上へは、コモリンを踏み台に左上へジャンプして進もう。



◀草から降りたら、すぐに飛んでくるコモリンめがけてジャンプ。踏み台にして、飛んできた方向へと戻ろう。

踏むか避けるかを しっかり見きわめる



⬅コモリンの群れをすべて倒すのは難しい。避ける敵と倒す敵とを見きわめよう。





草をしっかり つかんで進もう

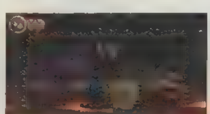
最後の草に移るあたりは、下から火の海に追い立てられるような状況となる。あわてて落ちることのないようにしよう。



⬆火はここまで近づくこともある。あせって草を放さないように。

足場が沈むのを 待ってから進もう

この部分はマップでは上へ進む草があるように見えるが、これまでと同様に、さきほどまでの足場が沈んだ位置へ進める草が落ちてくるのだ。



⬅左側にはさっきまでいた足場が沈む寸前。この直後に草が落ちてくる。

COLUMN

休憩中にドンキーコングは何している？

プレイ中、安全な場所にドンキーコングを放っておき、休憩したことはないだろうか。そんなとき、ドンキーコングもちょっと遊んだりするのだ。



⬆少しあたりを見回すと、座りこんでゲームを始める。



⬆しかし、あきっぽいのか、すぐに投げ出してしまう。

2-B

ハマの親分 パイレーツクラブ

SG	01:07:00
G	01:09:00
S	01:18:00
B	01:35:00

リフトのはまべ(おんがく)、ラジックのいりえ(おんがく)、あらしのビーチ(おんがく)、イカだらけビーチ(おんがく)

赤、青、黄、3色のカニの海賊が登場!

パイレーツクラブは、その名のとおりカニの海賊だが、1匹ではなく、赤、青、黄と3色のカニの海賊の総称だ。赤いカニはパイレーツハットをかぶり、片腕がフックといかにも海賊っぽいが、青は片手がナイフ、黄色は片手がフォークとなっている。

そんなカニたちが、やはり例のヤツらに音楽によって操られ、ドンキーコングたちに襲いかかってくるのだった。

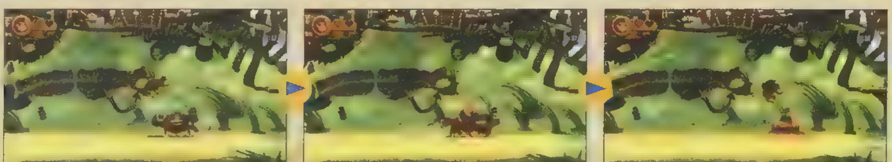


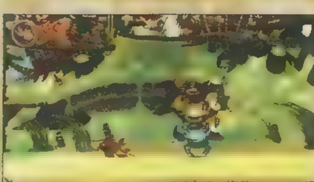
↑海賊といっても、普段は3匹仲よく暮らしているパイレーツクラブ。おいしそうにバナナを食べたりしていたのに……。

個別の単体攻撃に続いて3体の合体攻撃

パイレーツクラブは、最初に1体1体が順に攻撃してくる。これを、踏んで腕を上げたところを、地面たたきかローリングアタックで攻撃。ひっくり返ったところを再度踏むという方法で撃退しよう。すると、次は3体が合体して襲ってくるので、ローリングアタックで攻撃する。これで3体がバラバラになってひっくり返るので、そこをまたそれぞれ踏むという手順で攻撃するとよいだろう。

この攻撃を繰り返すと、パイレーツクラブを操っていた連中も音を上げるのだ。





←合体時のローリングアタックは、カニたちが腕を上げたときをねらわなければ、ダメージを与えられない。



←ローリングアタックを受けて3体がひっくり返っているうちに、それぞれのカニを踏んづけてやるのだ。

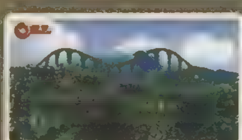
エリア3

いせきエリア



ジャングルに埋もれた古代遺跡のエリア。古い遺跡なので、道などが風化して崩れやすくなっている。そのため、タル大砲などで飛ばないと進めない場所も多い。さらに、遺跡のお宝をねらう海賊が海岸に出没し、海岸を砲撃してくるので注意しよう。









いせきエリア コースリスト

3-1	いせきのエントランス	[illegible]	3-5	ケムクシャリーのかくれ家	[illegible]
3-2	タルたいほうメイズ	[illegible]	3-6	ダッシュ! ランビ	[illegible]
3-3	パイレーツふたたび	[illegible]	3-K	ブロックラビリンス	[illegible]
3-4	ラングィのすいろ	[illegible]	3-B	かい鳥 ステュー	[illegible]

3-1 いせきのエントランス

×7	
×2	

SG	01:06:00
G	01:13:00
S	01:33:00
B	02:12:00

おまけ　パイレーツクラブ

1 ディディーコングを背負ってから左へローリングジャンプ

スタート地点から逆方向へローリングジャンプで桟橋から飛び出し、バレルジェットで飛べば、パズルピースのある離れた桟橋へ行ける。ディディーコングを背負っていない場合には、少し先へ進んでDKバレルを壊してから挑もう。



←バレルジェットなしでもローリングジャンプで飛べる距離だが、タイミングを誤ると海に落ちるので、バレルジェットで確実に飛ぼう



2 3本のロウソクを吹き消し 現れたお面ツタを引こう



←ロウソクを吹き消すと現れるお面ツタに飛びついて引くとパズルピー[illegible]

3 草をつかんで左へ進み タル大砲に飛びこもう

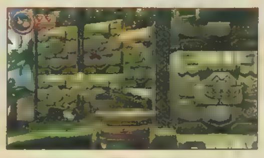


←天井の草を左へ進むとタル大砲があり、飛びこむとボーナスステージへ進める。

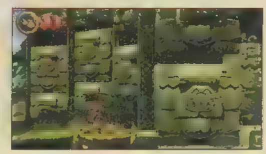
ボーナスステージ:パターン 8

K 敵を足場に大ジャンプして「K」を手に入れよう

DKマークから飛んでティキドリーを足場に大ジャンプし、バレルジェットを噴かして取ろう。ティキトントンからティキドリーを足場にしながらの、連続踏みでも取れる。失敗しても、スタート近くまで戻ると敵が復活する。



↑DKマークの上からジャンプし、ティキトリーを足場に大ジャンプ



↑「K」を取ったら、地面たたきでDKマークを押して先へ進もう



P.94へ

! お面ツタを見たら飛びついて引こう

お面ツタはスイッチになっているので、見つけたら飛びついてZボタンを押すことで引こう。そうすればスイッチが入るのだ。



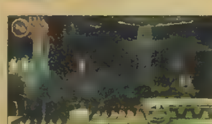
↑お面ツタを引くと一定時間出現する足場を使って、上にある草につかまろう。

5 お面ツタを引く前に穴に落ちて取ろう



←お面ツタの先にある穴に降りて、パズルピースを取ってからお面ツタを引いて先へ進もう。

4 倒れたさけぶ柱を地面たたきで壊そう!



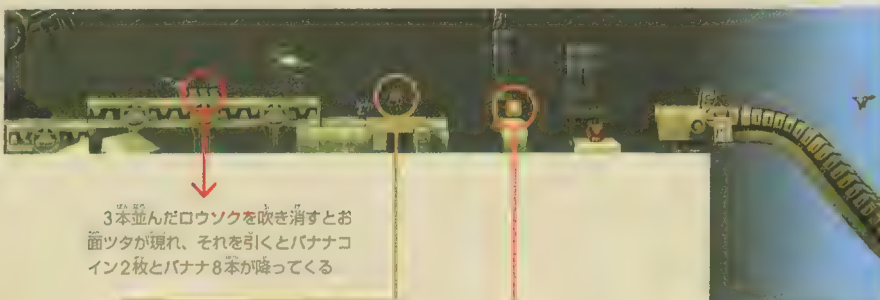
←真ん中のさけぶ柱が倒れたら、その上に乗って地面たたきで壊すとパズルピー

➔P.93
から





お面ツタを引くと石像の口が開く。
バナナコインを取りながら進もう



3本並んだロウソクを吹き消すとお面ツタが現れ、それを引くとバナナコイン2枚とバナナ8本が降ってくる

6 地面たたきで柱を壊そう



⊕安全にパズルピースを取るには、先に近くにいるティキフッキィを吹き、動きを止めるか倒しておこう

G 2段重ねに倒れてくるさけぶ柱を壊そう

水路の間にある足場の「G」は、上にさけぶ柱が2段重ねで倒れて隠されてしまう。これを倒れる前に取るのは難しいので、さけぶ柱が倒れてから、さけぶ柱の上に乗り、地面たたきで壊して「G」を取ろう。



⊕ここのさけぶ柱は近づくとすぐに倒れるので、倒れる前に取るのは難しいうえに危険だ。

N 崩れる足場に注意して取ろう



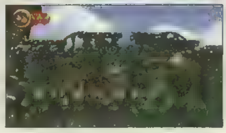
⬆乗ると崩れる足場で、近づくティキスパイクをタイミングよく飛び越えながら「N」を取ろう。

! 倒れたり崩れたりする足場を進もう

坂のように並び、乗ると次々と倒れて崩れる足場は、あわてずに飛び移りながら急いで進めばクリアできる。崩れる足場は、乗ると揺れ始め、崩れるまでに多少時間がある。



⬅倒れる足場は玉突きで倒れていくので、急いで進まないと足場がなくなる。



⬅崩れる足場は、乗ってからでも敵をしゃがんで避けるぐらいはできる。

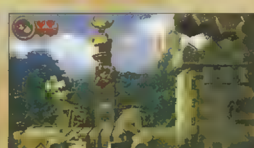


7 ゴールせずにローリングジャンプで飛び出そう!

ゴールせずにそのままローリングジャンプで飛び出し、バレルジェットを噴射しながら進もう。すると、遺跡の一部があり、ティキトントン2体とお面ツタがある。まず敵を倒し、お面ツタを引いてパズルピースを出して取ろう。



⬆ゴールせずに、そのままローリングジャンプで飛び出そう。



⬆お面ツタを引くと、遺跡からパズルピースが飛び出してくる。

3-2 タルたいほうメイズ

×7	SG	02:11:00
	G	02:24:00
	S	02:45:00
×2	B	03:09:00

おまけ　チキン・ド・ケリリ

1 スタートから左へ進み地面たたきで支えを壊そう



←スタートから左に戻って、地面たたきで遺跡の支えを壊してパズルピースを取ろう。

2 地面たたきで花からパズルピースを出そう



←タル大砲で飛ばされた先にある花を地面たたきすると、パズルピースが出現する



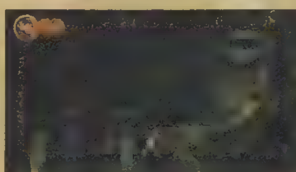
3 DKマークを地面たたきで押して草を戻って入手しよう

床のDKマークを地面たたきで押し、3つのタル大砲を出現させる。

タル大砲で右へ右へと撃ち出されていくと先へ進めるが、あえて2つ目のタル大砲で撃ち出されたら、左へと飛ぶか、先へ進んでからジャンプとバレルジェットで飛んで戻り、壁にある草をZボタンでつかんでぶら下がったまま左へ戻れば、パズルピースを取ることができる。



←タル大砲では、スティックの左右を入れっぱなしにしておくと、左右に撃ち出される



←草をつかんだまま、ぶら下がって壁と天井を左へと戻ると、パズルピースが浮かんでいるので取ろう。

襲いかかってくるハッチドリンの群れを踏んで倒そう!

部屋に入ると、壁がふさがれて閉じこめられる。さらに、ハッチドリンが左右から3体ずつ襲ってくる。動きをよく見て避けつつ、ジャンプして踏んで1体ずつ確実に倒していこう。

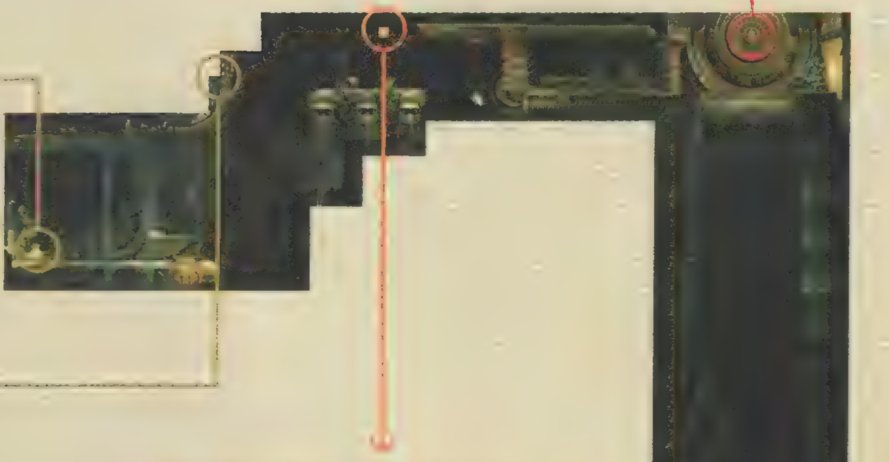
すべてのハッチドリンを倒すと、タル大砲が2つ出現する。このタル大砲に入り、赤いランプを3回取ると、中央に先へ進めるタル大砲が出現するので飛びこもう。



ハッチドリンに体当たりされるとダメージを受けてしまうが、ジャンプして上に降りて踏めば倒せる。



赤ランプの点灯していく方向に合わせて3回取ると、そのあとの落下でバナナとバナナコインが出現する。



[illegible]にして [illegible]



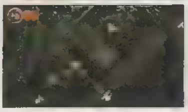
ティキタンクを足場にして、ジャンプから踏みつつ大ジャンプをして「K」を取ろう

P.98へ

! タル大砲から撃ち出してスイッチを



⬅90度ずつ動くタル大砲に飛びこみ、スイッチの方向を向いたら飛び出す。



⬅スイッチを入れると、左右に動くタル大砲が出現するので、そこへ進もう。

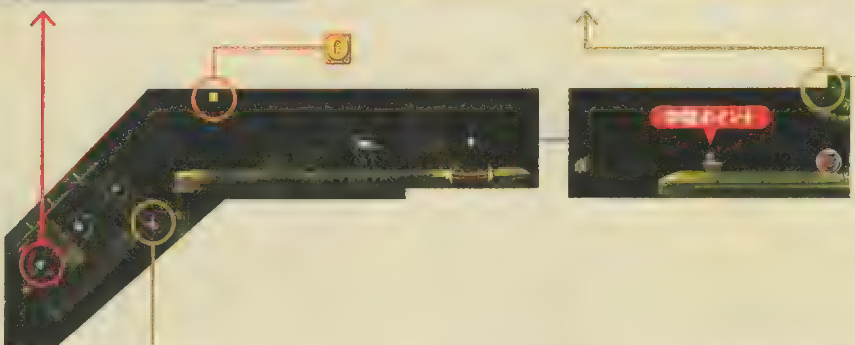
5 草にある花で壁を叩きタル大砲を出そう



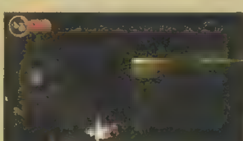
⬅草を左へと登り、花を叩くとボーナスステージに撃ち出すタル大砲が出現。

ボーナスステージ：パターン1

→P.97から

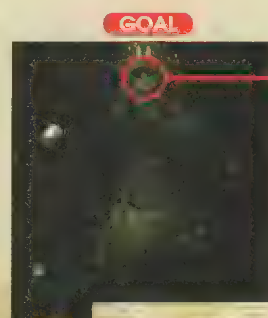


4 タル大砲から壊れかけた壁に撃ち出せ！

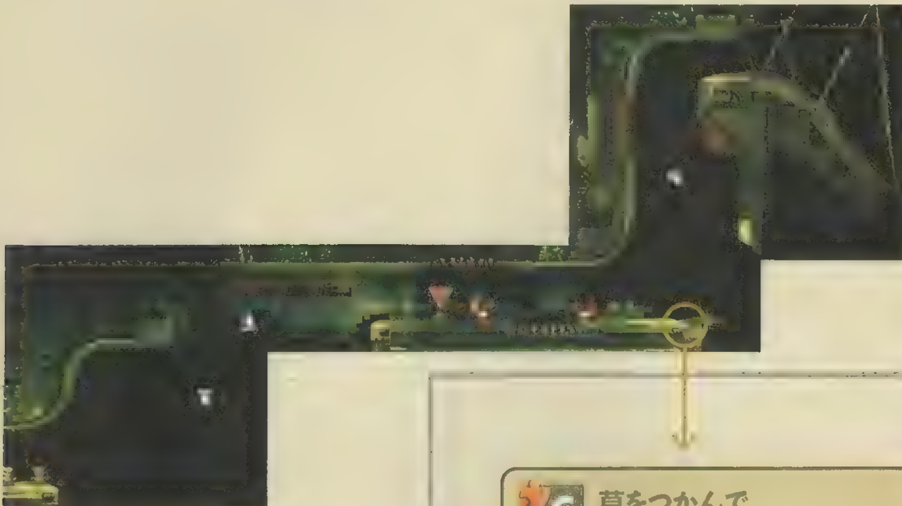


⬅上下するタル大砲から、あえて壊れかけた壁に撃ち出すとボーナスステージへ行ける

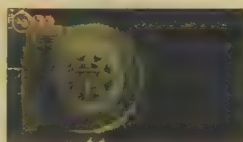
ボーナスステージ：パターン4







6 草をつかんでぐるりとぶら下がる



◀草に包まれた丸い遺跡を草をつかんで下へ行くと、パズルピースが浮いている

! ゴールは口の開いたコング3面像の中にある

コング3面像の開いた口にタル大砲から3回撃ちこまなければならない。最初は自動的に口の中に撃ち出されるが、次からは回転を始めるうえ、成功するごとに1面ずつ口を閉じていく。3回まで失敗できるので、試してタイミングに慣れていこう。



◀開いた口がこちらに向く少し前に撃ち出すのが成功のコツとなる。3回成功するとコング3面像が砕け、頭上にゴールが出現する。

7 パタパタと規則的に開閉する板に飛び乗ろう

4体のチキン・ド・カケリを倒して出現するDKマークを地面たたきしてスイッチを入れると、壁の一部が順に開閉する足場の板となる。板は開く前に回転するので、次の足場を見きわめて飛び移ろう。左上にパズルピース、中央上に「G」がある。



◀[illegible]を登って足場[illegible]、隠し部屋[illegible]パズルピー[illegible]。先へ進むなら右側を登って、右上にあるタル大砲に飛びこもう。

3-3 パイレーツふたたび

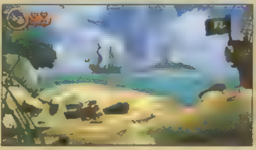
×7		SG	01:24:00
		G	01:37:00
×2		S	02:06:00
		B	02:40:00

おまけ　ハッチドリン

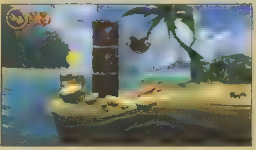


2 敵を連れて戻り足場にして大ジャンプ！

3段重ねの木箱を壊すとパズルピースが出るのだが、上に乗るためには、少し先に出現するコチョッキーを連れて木箱まで戻り、敵を足場にして大ジャンプしなければならない。上に乗ったら、地面たたきで木箱を壊そう。



まず少し進んでコチョッキーを出現させてから、ゆっくり逆進する。



木箱までおびき寄せ、足場にして大ジャンプして木箱に乗ろう。





3 木箱に乗って地面たたきで壊そう



木箱の上に乗って地面たたきで壊して進み、木箱の中にあったパズルピースを取ろう

1 逆方向へと進んでポツンとあるタンポポを吹こう

タル大砲で奥へと撃ち出された先で、進む方向の逆にある左の坂道を下りていき、そこから少し離れたタンポポだけがある狭い足場へと飛ぶ。その狭い足場にポツンとあるタンポポを吹くと、パズルピースが出現するので取ろう。



⊖狭い足場へと飛び移ってそこにあるタンポポを吹くと、パズルピースが出現する。バレルジェットで微調整すれば、安全に移動できる



P.102へ

! タル大砲の上にある爆発する木箱は海賊船の砲弾にまかせよう

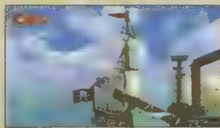
海賊船へ撃ち出してくれるタル大砲は、2段重ねの爆発する木箱の下にある。これに乗って地面たたきで壊すとダメージを受けてしまうので、ここでは、木箱の上で海賊船が砲弾を撃つのを待ち、ジャンプでかわしつつ木箱を壊してもらおう。



⊖木箱の上で待っていると海賊がねらって大砲を撃ってくる。それをジャンプなどでかわし、砲弾で爆発する木箱を壊してもらおう。

6 マストから左へとローリングジャンプ

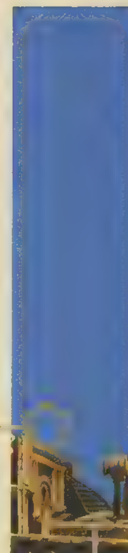
上のマストから左へとローリングジャンプすると、ここに来たときの左上へ行ける。ディディーコングを背負っていれば楽に飛べるが、いない場合はタイミングが厳しくなる。



マストからのローリングジャンプだけでは、少し飛距離が足りない。



左の扉の上に行き、そのまま船の舳先まで行くとパズルピースを取れる。





P.101から

! 柵扉と敵の群れにローリングアタック



海賊船のあちこちにある赤い柵扉は、ローリングアタックで壊れて開く。



さらに一列に並んで迫るコチョッキーもローリングアタックで一掃しよう

N [illegible]



中間ポイント手前にある赤い床を地面たたきで壊して下に落ち、左へと戻ると「N」がある。





7 2段の木箱からローリングジャンプ

2段重ねになっている爆発する木箱から右へローリングアタックし、ローリングジャンプするかバレルジェットを使えば、海賊船の船尾に乗ることができる。



⬆ローリングジャンプして船尾を進むと、パズルピースを手に入れられる。

4 爆発する木箱は砲弾に壊させよう



⬅2段重ねの爆発する木箱を砲弾に壊させて、下に落ちればボーナスステージへ行ける。

ボーナスステージ:パターン③

G マストを傾けて上へと駆け上がってジャンプ



⬅マストの端に進んで傾け、駆け上がってジャンプして草へと飛ぶ。



⬅ジャンプで草をつかんだら、ふら下がったまま進んで「G」を取ろう

5 マストから右へ進んで落ちよう

上のマストから右へと落ちると「G」のあったマストに乗れる。ここの爆発する木箱にパズルピースが隠されているので、上に乗って砲弾を誘導して壊させよう。



[illegible]

3-4 ラングィのすいろ

×9
×1

SG	00:51:00
G	00:56:00
S	01:30:00
B	01:51:00

おまけ　いせきエリア



2 床を地面たたきで壊して落ちよう



◀壊れる床を地面たたきで壊して落ちると、パズルピースのある隠し部屋に入ることができる。

3 下の段に落ちたら壺を壊して入手



◀あえて下の段に降りて、そこにある壺を地面たたきで壊すと、パズルピースが出現する。

1 DKバレルを吊るされた袋に投げ当てよう

的のついた吊るされている袋に、すぐ近くにあるDKバレルを持っていき、投げ当てるとパズルピースが出現する。ここには炎を飛ばすティキフッキィやラングィがいるので、ダメージを受けてDKバレルを手放さないように注意しよう。

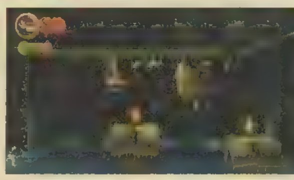


この的がついている袋にDKバレルを当てると、パズルピースは出現する。確実に当てたいなら、持ったまま的へジャンプして当たろう。



K 草をつかんで渡ったらここで降りて取ろう

天井の草をつかんで渡り、「K」の上で手を放して落ちて取ろう。ただし、この足場は崩れるので、取ったらすぐにジャンプして天井の草を再びつかんで進む。両脇でピョングィが跳ねるので、あわてて進んでダメージを受けないように注意。



ここではピョングィが天井近くまで跳ね、さらに足場が崩れやすいので、天井の草をしっかりとつかんでゆっくりと進むようにしたい。



P.106へ

4 さけぶ柱を壊してパズルピースを出そう



5 タンポポを吹いてパズルピースを出そう



タルの近くにあるタンポポを吹くとパズルピ…

6 足場の下にある草をつかんでボーナスステージへ

中間ポイントの右下に落ち、足場の下にある草にぶら下がって進むとボーナスステージへ。中間ポイントが近いので、獲得に失敗してもわざとミスして復帰を繰り返せば、いずれ取れるだろう。

ボーナスステージ：パターン5

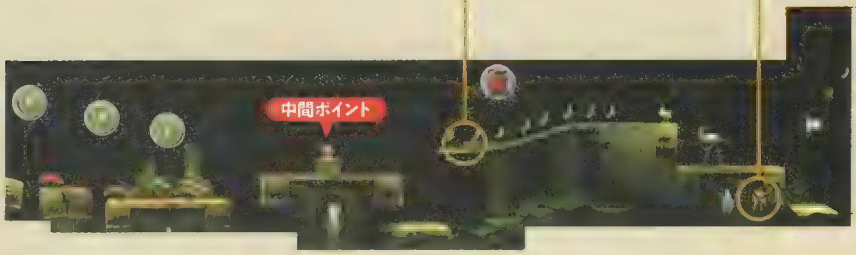


◆中間ポイントの左下に落ち、足場の下の草をつかむ



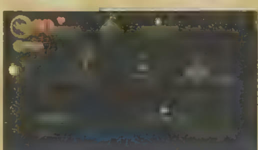
◆草をつかみ、ぶら下がったまま進むとボーナスステージへ

→P.105から





8 吊るされた袋にタルをぶつけよう



◆ここはジャンプで体当たりしやすく、タルも2つあるので、パズルピースを取りやすい。

9 「G」の下にある床は地面たたきで回転する



◆「G」の真下にある床は、地面たたきをすると回転し、下のボーナスステージへ入れる。

ボーナスステージ：パターン7

7 風車を吹いてパズルピースのある足場を出そう

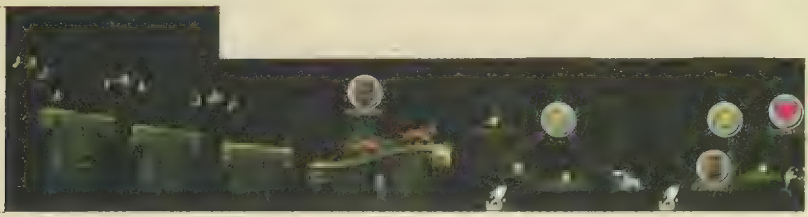
風車を吹くと、奥にパズルピースが乗っている足場が現れる。そのあとタル大砲で奥へ行き、そこから左へバレルジェットで飛んでいこう。足場にある壺を地面たたきで壊すとタル大砲が出るので、これに飛びこんで進もう。



⬆[illegible]の下にある風車を吹くと、奥に足場が出現する



⬆打ち出された先で左にジャンプして、バレルジェットで飛ぼう





! ギガラングィをかわしてゴールしよう

ゴールの前をふさいで襲いかかってくるギガラングィ。高くジャンプしてのかみつきだけの攻撃なので、攻撃して水面に落ちたタイミングでゴールへとジャンプすれば、それほどゴールするのは難しくない。動きのパターンをよく見て飛ぼう。



⬅ギガラングィは、まず一度下に潜ってから、高くジャンプしてかみつき攻撃をしてくる。攻撃して落ちたタイミングでゴールしよう。

3-5 ケムクジャリーのかくれ家

×7	SG 01:33:00
	G 01:35:00
×1	S 02:29:00
	B 03:18:00

おまけ　ケージャリーとケムクジャリー

1 壁の草を登ってタル大砲へ

　スタートしたら逆方向へ進み、行き止まりでジャンプして壁の草に飛びつき、Zボタンでつかんだまま上へと登る。バナナの房を取ったら、そこから浮いているタル大砲にジャンプして飛びこめば、ボーナスステージに撃ち出される。



⬅スタートから左へ進み、行き止まりの壁の草を登り、タル大砲で画面奥にあるボーナスステージへと撃ち出されよう

ボーナスステージ:パターン3



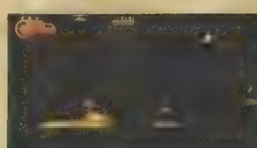


2 [illegible]パズルピースを取ろう



⬅まずケムクジャリーを倒しつつ、上の足場から左の壁に飛んでパズルピースを取ろう。

3 ケージャリーを利用してタル大砲へ進もう



⬅タル大砲の下にいるケージャリーを地面に埋めて、飛び出す反動を利用してタル大砲へ

ボーナスステージ:パターン6

K [illegible]ケージャリーを[illegible]

ケージャリーは、地面たたきでひっくり返し、その状態で上に乗って叩いて地面に埋めると、強く跳ねる。そのときに上に乗っていれば、上に高く飛ばされる。

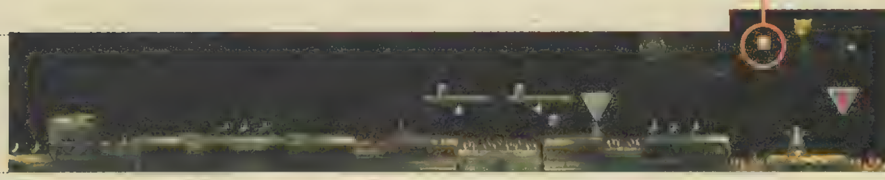
これを利用して、高く飛び、お面ツタをつかんでBorZボタンで引けば、右の壁が開いて先へ進むことができる。さらにバレルジェットで左へ飛べば、容易に「K」を取ることもできる。

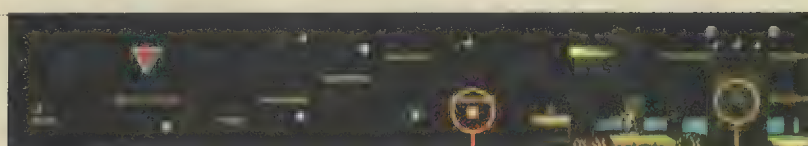


⬅まず地面たたきでケージャリーをひっくり返し、上に乗って叩き、地面に埋めてから乗ったままで待つ。



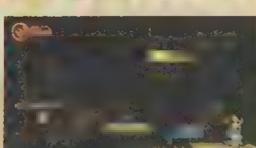
⬅ケージャリーが地面から抜け出そうと、強く跳ねる。それを利用すれば、非常に高く飛ぶことができる。





P.110へ

O [illegible]



⬅ローリングジャンプで「O」を取りながら、上の足場に飛ぼう

4 よく見ると壁のない隠し部屋へと入ろう



⬅よく見ると下の壁が1つ足りない。パズルピースのあるこの部屋には、歩いて入れる

ジャリーズファイブの倒れこみをかわそう

ジャリーズファイブは、5体が重なっているために飛び越えられず、近づくと口を大きく開き、倒れかかって襲ってくる。倒れた後に踏めば倒せるが、逃げると倒れるのをやめるので、口を開いて倒れ始めるまで逃げるのは待とう。



↑口を開いて倒れ始めれば、もう止まらない。急いで逃げよう。



↑倒れてバラバラになれば、踏むことで倒すことができる。

→P.109から

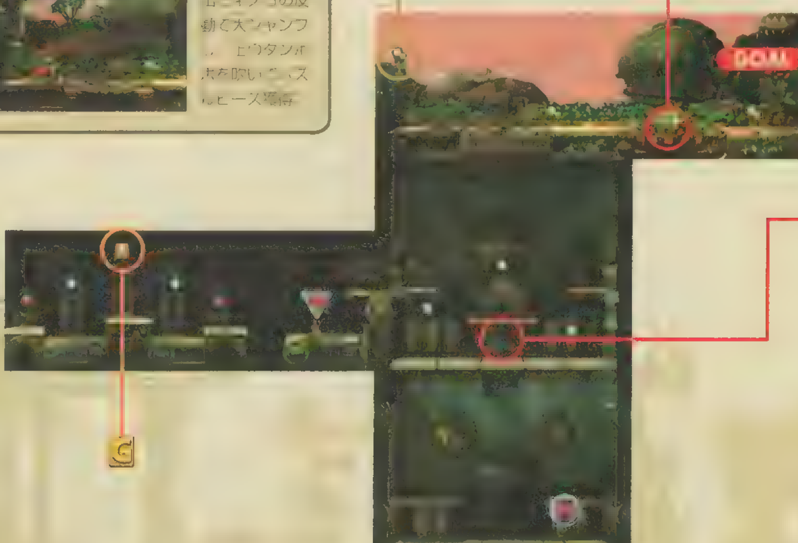


7 キノコに飛び乗り反動でタンポポのところへ

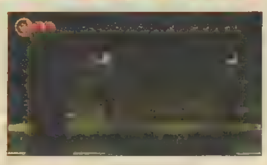


↑地面たたきで出るキノコの反動で大ジャンプし、上のタンポポを吹いてパズルピース獲得

まず葉に隠されたDKマークを、葉を吹き飛ばして出す。さらに地面たたきをすると、画面奥の遺跡の中からゴールバレルが出現するのでゴールしよう。



N ジャリーズファイブを足場に大ジャンプ

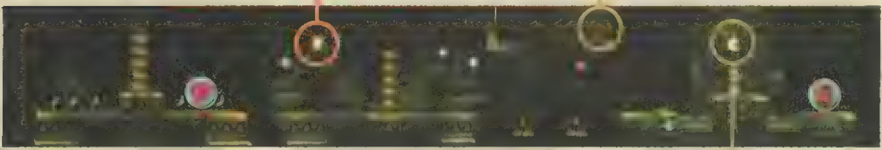


⊖ジャリーズファイブを倒してバラバラにしてから足場にし、大ジャンプして「N」を取ろう。

5 ケージャリーの反動とバレルジェットで



⊖埋めたケージャリーの反動を使って高く左へ飛び、パズルピースのある隠し部屋へ進む



6 ひっくり返したケージャリーを足場にロウソクを2本吹こう

地面たたきでケージャリーをひっくり返し、その上に乗って左右のロウソクを吹いて消すと、奥の石像からパズルピースが上に飛び出してくる。ここでケージャリーを叩いて埋め、飛び出す反動で上へ飛んでパズルピースを取ろう。



⊖ケージャリーを地面たたきでひっくり返して、上でロウソクを吹き消していこう。2本とも消せば、パズルピースを取れるようになる。

! ケムクジャリーとアカムクジャリーを一掃しよう

最初の部屋では、ケムクジャリーを3体、5体と倒すと、タル大砲が現れて下の部屋へ進める。次の部屋では、アカムクジャリーが4体出てくる。この4体を倒すと、上へ進めるタル大砲が出現するので飛びこもう。



⊕ケムクジャリーは、1回踏むかローリングアタックで倒せる。



⊕アカムクジャリーは、2回踏むかローリングアタックで倒せる。

3-6 ダッシュ! ランビ

×5	SG 01:12:00
	G 01:15:00
×2	S 01:34:00
	B 02:09:00

おまけ 島にある石ぞう

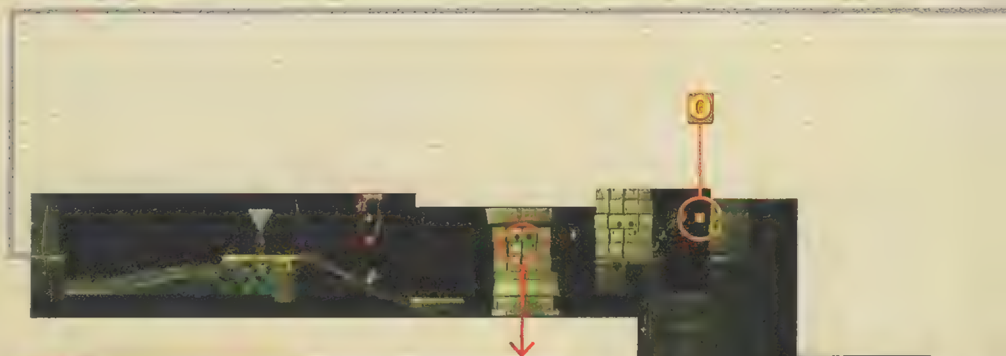
1 ランビに乗ってスタートまで戻り岩を壊そう

先へ進んで、アニマルコンテナからランビを出して乗ろう。ランビに乗ったら逆走してスタートまで戻り、スタート左にあったサイのマークの描かれた岩をランビで壊すと、その奥にあるパズルピースを取ることができる。



←ランビに乗ってから戻り、スタート地点の左にあった岩にランビで体当たりして壊し、奥へ進んで隠されているパズルピースを取ろう







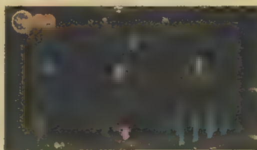
! ブロックを壊すと足場が倒れてしまう

ブロックが積まれている足場によって安定を保っているので、ブロックを壊すと足場も倒れてしまう。足場に着地したらすぐにジャンプして、足場が倒れてしまう前に先へ進もう。



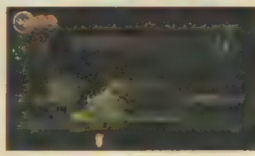
↑足場は、すぐにジャンプしないとなくなって落ちてしまう。

2 足場を飛んで戻りタル大砲へ



⬅この足場の左上にあるタル大砲に飛びこむと、パズルピースまで自動的に撃ち出される

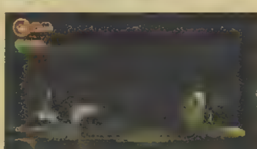
K ランビで壊せる床を壊して取ろう



⬅ランビでトゲを壊し、さらに壊せる床を地面たたきで壊せば、「K」を取ることができる。



3 地面たたきで床を壊そう



⬅壊せる床を地面たたきで壊し、穴に落ちて右に進むと、ボーナスステージへ行ける

ボーナスステージ:パターン「9」

4 地面たたきで花からパズルピースを



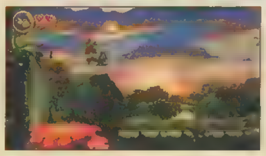
⬅ランビに乗ったままでも、地面たたきで花や草などからアイテムやパズルピースを出せる。



中間ポイント

P.114へ

N 花のはずむタイミングに合わせて

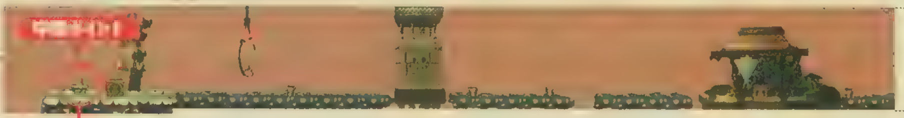


←花のはずむタイミングに合わせてジャンプすれば、「N」を取れる。

→P.113から



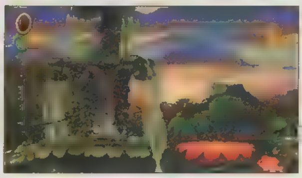




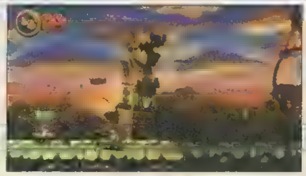
! 先へ進むために戻ってディディーコングを背負おう

ミスしてコースに復帰した場合には、ディディーコングもランビもいない状態となる。

これでは、中間ポイントの先をクリアするのは難しい。ランビにはすぐに乗れるが、多少めんどうでも、戻ってディディーコングも背負って挑みたい。途中で大量のバナナを取れ、バルーンを増やしやすいというメリットもあるので、DKバレルまで戻ることにしよう。



←ここまで戻ってディディーコングを背負ったほうが、ゴールしやすくなる。めんどうでも戻ること。



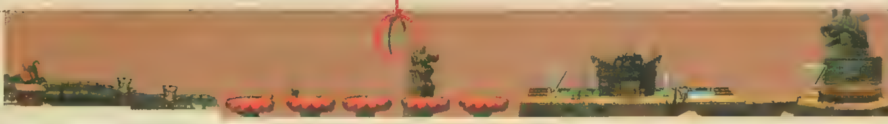
←コースに復帰し、ディディーコングとランビのいない状態で挑むと、クリアするのはかなり難しい。

火の輪くぐりはランビから降りたほうが行いやすい

花でのジャンプは、動きが大きくなるのでコントロールが難しい。当たりやすいランビからBボタンかZボタンで降り、火の輪くぐりをするほうが楽にクリアできる。バナナの房を取って火の輪を消してから、再度ランビに乗ろう。



⊖ランビに乗ったままでは、火の輪に当たりやすくなってしまうので、ここではランビから降りてジャンプするほうがよいだろう。



5 ゴールの先にある壺からパズルピースを



⊖ゴールの右下にある壺を壊すとパズルピースが出る。これを取ってからゴールしよう。



崩れる足場はランビのダッシュで駆けぬけよう

ゴール前の崩れる足場では、ダッシュと歩きを混ぜてすばやく移動すればあわてなくても大丈夫。しかし、ブロックに支えられた塔は、ブロックを壊すと倒れてくるので注意しよう。

倒れるのがかなり早いので、後半はこの塔につぶされないように急がなければならない。高くジャンプするとぶつかるので、小ジャンプとダッシュを組み合わせ、一気に駆けぬけよう。



⊖崩れる足場はダッシュを混ぜながら進めば、問題なく進める。じゃまな敵はランビで蹴散らせばよい。



⊖ブロックを壊して進むと上の塔が崩れてくるので、ダッシュで駆けて、つぶされないように注意しよう。

3-K ブロックラビリンス

×5	SG	00:59:00
	G	01:05:00
×0	S	01:20:00
	B	01:35:00

おまけ　いせき（ジオラマ※このコースのパズルピースを集めた後、3-Bをクリアする）

! 壺からはランダムにバナナコインが出現

このコースにある壺を地面たたきで壊すと、バナナコインが出ることがある。バナナコイン以外ではまれにバナナが出現するぐらい。かなり高い確率でバナナコインが出るので、壺を見つけたら確実に壊していきたい。



◀このコースで壺を壊すと、2〜3個に1つくらいバナナコインが出る。難しいコースなので、バナナコインを集めながら進もう。



3 パズルピースを取ったら隅で待とう

ブロックが動いて開いたら飛び降り、隅でパズルピースが押されてかってに取るのを待とう。パズルピースを取りにいき、あわてて上に戻ろうとするとブロックに挟まれる。隅で待って取り、ブロックが動いて上が開いてから脱出すれば安全に戻れるだろう。



◀ブロックが動いて[illegible]ら飛び降り、[illegible]かすに隅に[illegible]そのままパズ[illegible]が動いて[illegible]を待っていよう。

1 ブロックが動いて開いたら下に飛びこもう



ブロックが左へと動いて道が開いたら、左下にあるパズルピースを取りにいこう。

2 ブロックと一緒に動くパズルピースを取ろう



無理に取りにいかず、ブロックが動いてパズルピースが出てくるのを待ってから取ろう。



P.118へ

トゲ天井はしゃがんで避けトゲ床は小ジャンプで飛ぼう

トゲ天井が上がり始めたら進み始め、途中のトゲ床を小ジャンプで飛び越えて進もう。台になっている床以外なら、トゲ天井は床まで降りない。トゲ天井を突破する前に降りてきたら、しゃがんでトゲ天井が上がり始めるのを待とう。



トゲ床で高くジャンプすると、トゲ天井に当たってしまう危険がある。トゲ床は、小ジャンプで飛び越えるとよい。

！ティキタンクは倒さずに飛び越えるか地面たたきで転ばそう

ティキタンクを無理に倒そうとすると、トゲ天井に当たる危険がある。ティキタンクの動きは遅いので、トゲ天井に注意しつつ飛び越えるのは難しくない。トゲ天井が降りてきたときにだけ、しゃがむ前に地面たたきで転ばせれば問題ない。



ティキタンクは、地面たたきで転ばしたり動きを見てジャンプで飛び越えたりすれば、安全に通りぬけられる。倒す必要はない。

→P.117から





5 トゲ天井が降りる前に一気に駆けぬけよう

ここにはトゲ天井をかわせる安全地帯がないので、一気に駆けぬけなければならない。ここに入るとトゲ天井が降り始める。トゲ床に挟まれるとミスとなるので、注意して進まなければならない。タイミングよくジャンプして飛んで進み、パズルピースも確実に取りたい。

最後のほうは、ローリングジャンプで加速して駆けぬけないと、時間が足りない場合もある。



パズルピースを取るには、少し早めにジャンプ [illegible]



普通に進めば間に合うが、最後のほうはローリングで加速しないとトゲ天井に追いつかれることがある

4 固定ブロックの下の安全地帯でしゃがんで待とう

巨大ブロックの間にある固定ブロックの下のパズルピースを取ったら、あわてて戻らずに、そのまましゃがんでブロックが開くのを待とう。ブロックが開いたら固定ブロックの上に乗り、巨大ブロックへと飛び移っていく。



⊖無理に固定ブロックの上にまで行こうとすると、巨大ブロックに挟まれる危険がある。あせらず、安全な場所で立ち止まるようにしたい。





クリアできなければバナナジュースを使おう

ブロックの動きにパターンはあるが、隠し面だけにかなり難しい。ここでのダメージは、ブロックに挟まれることによるものだけで、落下などのミスはない。そこで、なかなかクリアできないようなら、ダメージを10回まで防いでくれるバナナジュースを使う方法もある。苦戦するようなら、一度コースを出てアイテムとしてバナナジュースを使ってから挑むとよい。



⊖バナナジュースはバナナコイン20枚で買える。数多く持つ必要はない。



⊖途中でミスした場合などは、コースを出て再度バナナジュースを使ってからプレイすると楽に進める。

3-B かい鳥 ステュー

SG	00:51:00
G	00:59:00
S	01:28:00
B	01:47:00

タルたいほうメイズ(おんがく)、いせきのエントランス(おんがく)、パイレーツふたたび(おんがく)、かい鳥　ステュー(おんがく)

ゴングオーが古代の怪鳥ステューを復活させる!

遺跡の最深部にあったのは、お宝ではなく古代の怪鳥ステューの卵だった。ここに現れるゴングオーは、巨大な戦いのドラを鳴らすことで、地面を砕いてステューを爆弾の詰まった金属のカメに落とす。

これにより目覚めたステューは、金属の鎧を着て爆弾で武装した状態で飛び上がる。そんなステューをゴングオーは催眠音波で操り、空からドンキーコングに爆弾を落とすことで攻撃させようとする。



遺跡の奥に置かれていたステューの卵。ステューは、かつてアイランドの守り神だったのかもしれない。

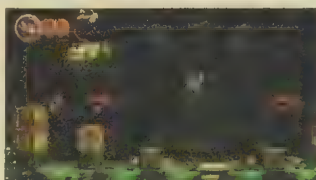


ゴングオーに目覚めさせられたステューは、金属の瓶から翼と首と脚を出し、操られて空に飛び立つ。

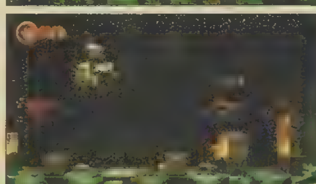
ステューが落としてくる爆弾を投げ返そう!

ステューは、振り子のように飛んで体当たりしたり、次々と爆弾(ティキボマー)を投げたりして攻撃してくる。爆弾は一定時間たつと爆発するが、逆にステューに投げ返すとダメージを与えられる。

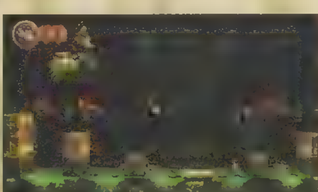
3回爆弾を当てると、ステューは巨大爆弾を落とし、足場となるブロックを低くする。さらに、一度に大量の爆弾を投げ落としてくる。合計6回ステューに爆弾を投げ当てれば、クリアすることができる。



爆弾をつかんでステューに投げ返す。足場のブロックに乗るか、ジャンプしながらのほうが当てやすい。



炎のマークのある爆弾は、爆発すると爆炎が地面を左右に走るので、ジャンプして炎を避けよう。



ステューが投げる爆弾は、一定時間がたつと爆発する。爆発の前に爆弾をつかんでステューに投げ返そう。



3回当てるとステューは、巨大爆弾を取り出してブロックを低くするので、ブロックに乗って避けよう。

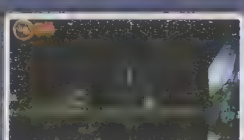
【エリア4】

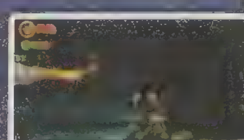
どうくつエリア



どうくつエリアには巨大な地下洞窟があり、そこには大量のクリスタルが眠っている。洞窟には、クリスタルを採掘するモグリャーたちに加え、そこに巣くうコモリンの群れがいる。足場も悪いので、トロッコやロケットバレルなどを使った移動が中心となるだろう。









どうくつエリア　コースリスト

4-1	シーソーレール ききいっぱつ!	[illegible]
4-2	ぶら下がり マインコースター	[illegible]
4-3	クリスタル アドベンチャー	[illegible]
4-4	モグリャーの こうじげんば	[illegible]
4-5	コモリンのどうくつ	P.141
4-K	トゲトゲラビリンス	P.144
4-B	ぼうそう列車 モールカート	[illegible]

4-1 シーソーレール ききいっぱつ!

×5
×1

SG	01:23:00
G	01:26:00
S	01:36:00
B	01:45:00

おまけ　ステュー

花から地面たたきでタル大砲を出そう

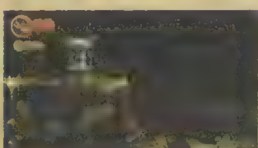
花の前で地面たたきをして、タル大砲を出そう。このタル大砲に飛びこみ、ダイナマイトの爆破スイッチがある手前へと撃ち出されよう。爆破スイッチを押し、ダイナマイトで坑道の入口を爆破すれば、先へと進めるようになる。



◀花の前で地面たたきでタル大砲を出さないと、先へ進むことができない。爆破後に戻ってくるので、アイテムを取り忘れても大丈夫。



3 坑道へと進んでボーナスステージへ



◀中間ポイントのすぐ下にある隠れた坑道に入れば、ボーナスステージへ行くことができる。

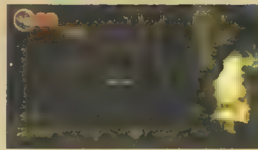
ボーナスステージ:パターン2

1 大木にある空洞に飛びこもう



大木にある空洞に飛びこむと追い出され、それと同時にパズルピースも飛び出す。

2 壁に向かって進むと隠し部屋が!

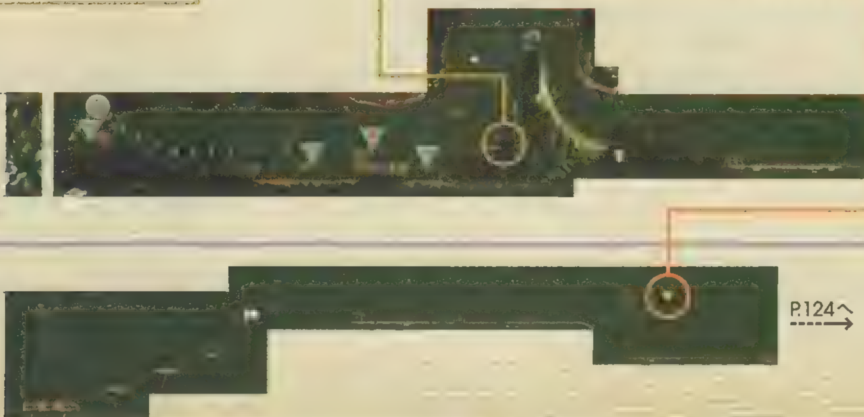


壁に向かって進み、隠し部屋を出したら、ここにあるパズルピースを取ろう。

0 敵を飛び越えながら「0」を取ろう



レールの切れ目より早めに高くジャンプすれば、コモリンを飛び越えて「0」を取れる。



P.124へ

! レールは乗ると落ちるので早めにジャンプして先へ

トロッコの走るレールは、ここでは上を走ると次々と落ちていってしまう。そこで、レールの終わり近くでは、少し早めに次のトロッコへと飛び移るほうがよい。走っているときはトロッコが速いので、それほど問題はないだろう。



ここのレールは、トロッコが走ると、次々と落ちていってしまう。少し早めにジャンプしないと、トロッコごと下に落ちてしまう。

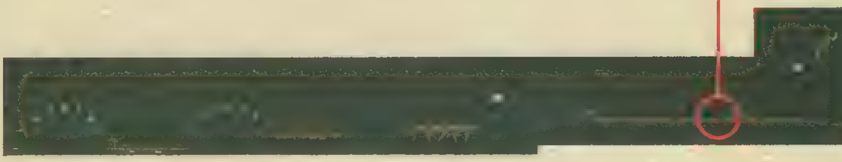
落ちるレールからタル大砲へ勇気のジャンプ！

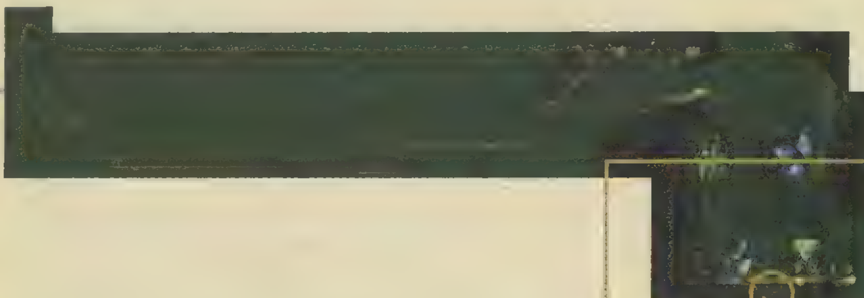
ここのレールは前後から落ちていくので、真ん中のレールしか残らない。レールの切れ目でトロッコが落ちてしまう前に、ジャンプしなければならない。見た目では少し遠く感じるが、なんとか届くので思いきってジャンプしよう。



⊂左右3つレールが落ちて真ん中のレールしかない状態になったら、タル大砲にジャンプしないとトロッコごと落ちてしまう。

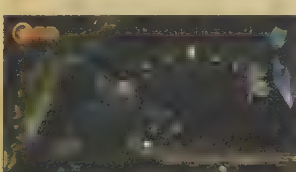
➔P.123から



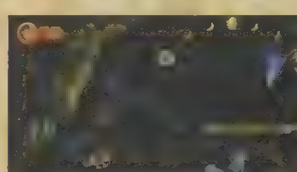


5 タル大砲をかわしてパズルピースを取ろう

この足場にあるパズルピースを取るには、トロッコがレールを越えた後に低い小ジャンプをしなければならない。タイミングが難しいので注意しよう。なんとかパズルピースを取ることができたら、さきほど避けた上のタル大砲へとジャンプして飛びこもう。パズルピースは、一度取れば、コースに復帰した場合も残るので、失敗して落ちてもさほど問題はない。



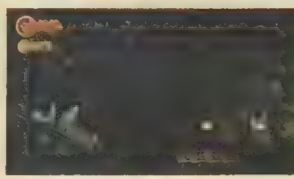
⊂トロッコが行き過ぎたところで、おもむろに小ジャンプしてタル大砲に入らないようにしよう。



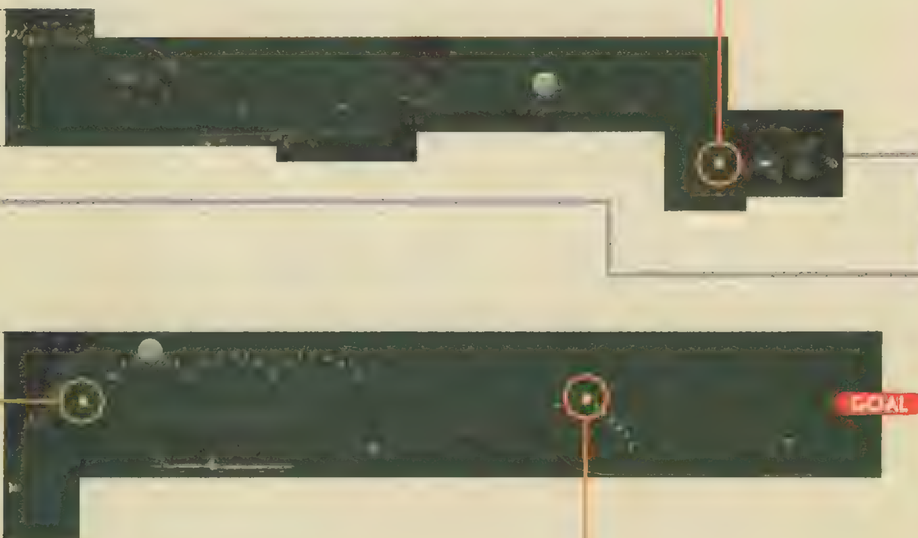
⊂狭い足場への着地に失敗しても、パズルピースさえ取っていれば問題ない。

N [illegible]

傾いたシーソーレールからジャンプした先の足場は、一定時間乗ると崩れるので長居は禁物。ここでは、ジャンプしながら進み、同時に「N」も取っておこう。それほど急がなくても先へ進みながらジャンプすれば、崩れる前にタル大砲に入れる。



←シーソーレールから、崩れる足場にジャンプして、さらにタル大砲へと進むのだが、その途中に「N」があるのでジャンプして取ろう。



4 崩れる足場の下にあるタル大砲で撃ち出されよう



←崩れる足場の下にあるタル大砲に入ると、横にあるボーナスステージへ撃ち出される。

ボーナスステージ:パターン8

G [illegible]



←タル大砲に飛びこめば、自動的に撃ち出されて「G」を取り、トロッコへと戻してくれる。

4-2 ぶら下がりマインコースター

×5	SG 01:33:00
	G 01:34:00
×1	S 01:37:00
	B 01:39:00

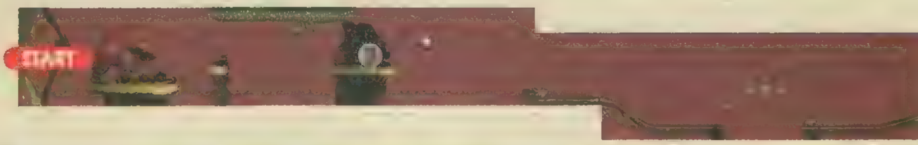
おまけ　ティキボマー

トロッコからトロッコへは早めに高くジャンプしよう！

トロッコの移動速度が速いので、トロッコに乗ってのジャンプは少し早めに高くすることを心がけると、次のトロッコへの飛び移りは成功しやすい。少々タイミングがずれても高く飛ぶこと。位置がずれてもコントロールスティックで微調整が可能。



⊖トロッコからトロッコへの飛び移りは、通常と感覚が異なる。少し早めに高くジャンプすると、タイミングとしても合うだろう。





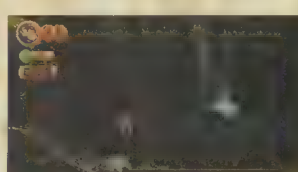
K [illegible]

宙に浮いたタル大砲に飛びこむと、自動的にタル大砲から撃ち出され、「K」を取ってトロッコの上に戻る。ジャンプする前に「K」は見えない位置にあるが、気にしないでジャンプしよう。

よほどおかしなタイミングで飛びこんだりしなければ、ここではトロッコの上に戻ることができる。タル大砲に飛びこんだら、余計な操作はやめよう。



⊖レールの上に浮いているタル大砲にジャンプで飛びこめば、自動的に撃ち出されて「K」を取れる。

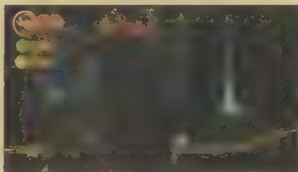


⊖タル大砲に撃ち出されると、基本的に操作はできない。普通にジャンプして飛びこめばトロッコに戻る。

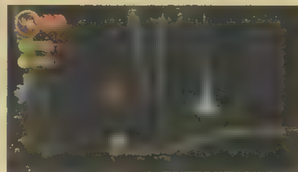
1 トロッコが衝突する前に少し早め高めにジャンプしよう

上の段を進むトロッコは、柵に激突して壊れてしまう。その前にジャンプしなければならないが、タイミングが遅れるとパズルピースを取りそこなう。柵よりも少し手前で、高くジャンプするか、柵に激突する寸前にジャンプすると、パズルピースを取りやすいだろう。

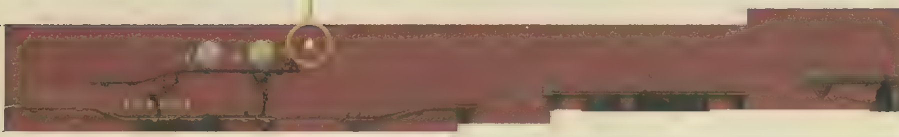
ジャンプの着地点がトロッコからずれそうなら、コントロールスティックで微調整しよう。



←トロッコが柵に激突する寸前にジャンプすると、自然にパズルピースを通過する高さを飛ぶことができる。



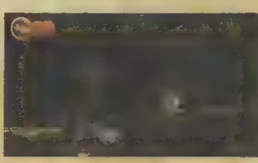
←そのままトロッコに落ちるようなら問題ないが、ずれるようならコントロールスティックで調整しよう。





P.128へ

2 少し戻るようにトロッコからジャンプ



←ボーナスステージへのタル大砲に落ちるには、少し戻るイメージでジャンプしよう。

ボーナスステージ:パターン1

3 敵を足場に大ジャンプしてパズルピースを取ろう

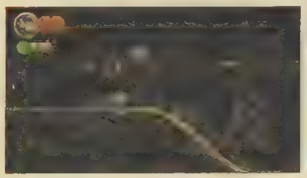


←ティキドリーを足場に大ジャンプし、バレルジェットを使ってパズルピースを取ろう。

0 上のトロッコに飛び移って「0」を取ろう！

上のトロッコに飛び移り、レールの最後でジャンプして「0」を取りながら下のトロッコへ戻ろう。バレルジェットなどを使ったりしなければ、上と下のトロッコが2台ともレールを走るので、トロッコに着地するのは難しくない。

なお、タイムアタックの場合は、寄り道でロスすることになるので、この「0」を無視して下のトロッコのままで進もう。


←「0」を取るためには、上に止まっているトロッコに飛び移って、上のレールを進まなければならない。


←上のレールの終わりで高くジャンプして「0」を取り、そのまま下を走っているトロッコに降りよう。

→P.127から





中間ポイント

4 植物を地面たたきしてパズルピースを出そう

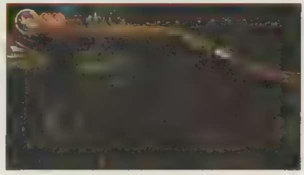

←中間ポイント左の植物で地面たたきをし、隠されていたパズルピースを出して取ろう。

! 列車下の草からトロッコに飛び移ろう

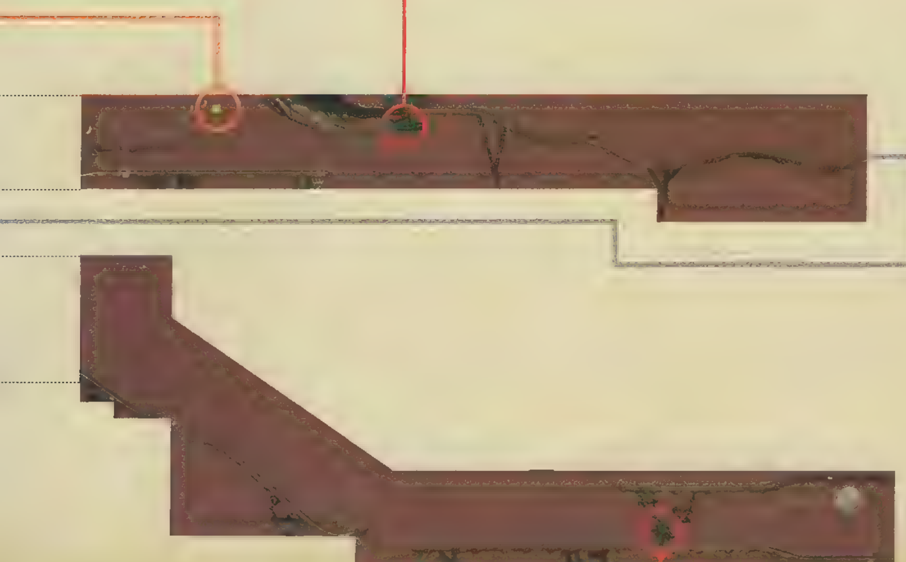

←列車の下の草をつかんでぶら下がって運ばれ、ここで下にあるトロッコに飛び降りる。

列車の下にある草に移動すると列車が走り出す

草に飛びついてつかんで進み、列車下の草まで移動すると、上の列車が走り出す。そのまま草をつかみ、ぶら下がって中間ポイントまで連れていってもらおう。中間ポイントの上で列車は柵に衝突して壊れるが、ドンキーコングは無事に降りられる。



◀草をつかんだまま列車の下へ進み、列車が走り出したら草をつかんだままで立ち止まり、中間ポイントまで連れていってもらおう。



P.130へ

トロッコが列車にもっとも近づいたときに草に飛びつこう

上の列車が走るレールが下りとなり、トロッコにもっとも近づいたときをねらい、ジャンプして列車の下の草に飛びついてつかもう。逆に飛び降りる場合にも、なるべく近づいているときをねらうこと。



◀トロッコや列車での飛び移りは、上下に離れているとねらった位置からずれやすい。飛び移りは、もっとも近づいたときに行おう。

N [illegible]「N」を取り トロッコに降りよう



◀列車とトロッコは離れているが、「N」を取りながら降りるとトロッコに着地できる。

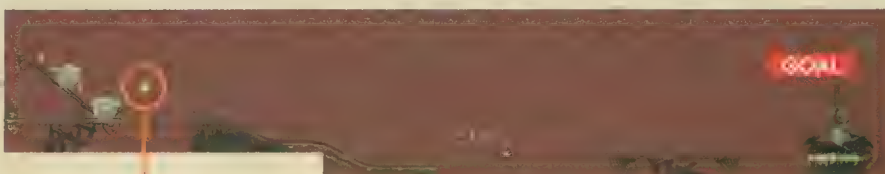
5 パズルピースを取ってから トロッコを飛び移ろう



◀トロッコで進めばパズルピースを取れるので、取ってから次のトロッコへと飛び移ろう。

➜P.129から

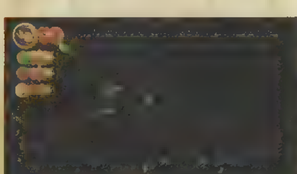




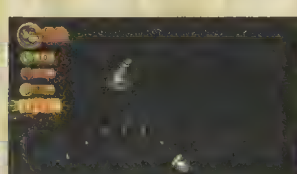
G 奥のレールを進んで最後のジャンプで「G」を取ろう

奥のレールは途中にタル大砲がある程度で、右ページの解説の方法で奥のレールへ進めば、さほど難しくない。途中のタル大砲は、自動発射なので問題はない。

レールの最後で、トロッコからジャンプせずに振り落とされると、「G」を取れたとしても、手前のタル大砲に戻るためのタル大砲に飛びこめない。落ちる前にしっかり飛ぶこと。



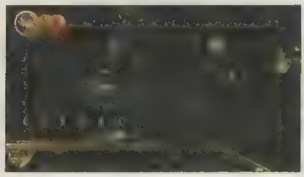
◀レールの終わりから飛び出したトロッコから振り落とされないうちに、ジャンプして「G」を取ろう。



◀タル大砲に飛びこめば手前のタル大砲へと撃ち出されるので、「KONG」をそろえてゴールへと進める。

奥のレールに行くには敵を足場に大ジャンプ

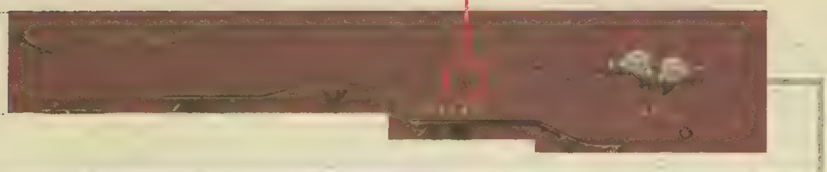
「G」のある奥のレールへと進むには、ティキドリーを足場にして大ジャンプし、バレルジェットを使いながらタル大砲に飛びこまなければならない。まず上のレールからトロッコが落ちる直前に高くジャンプし、ティキドリーを踏める高さに飛ぶ。そして、ティキドリーを踏むと同時に大ジャンプし、バレルジェットを噴かしてタル大砲へと飛びこもう。



←まず、ティキドリーを足場にしての大ジャンプに成功しないと、上のタル大砲に飛びこむ方法はない。



←ティキドリーからの大ジャンプに成功したら、バレルジェットで飛行距離を伸ばしてタル大砲に入ろう。

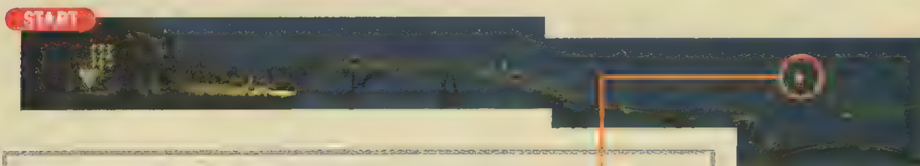




4-3 クリスタルアドベンチャー

×5		SG	01:44:00
		G	01:45:00
		S	01:49:00
×1		B	01:52:00

おまけ　モグリャー



K トロッコごとジャンプして「K」を取ろう

空のトロッコは、クリスタルが満載のトロッコと異なり、ドンキーコングがジャンプするとトロッコごとジャンプする。レールがとぎれるところでは、トロッコごとジャンプして先のレールへ飛んでいこう。



◀トロッコでのジャンプは、トロッコのスピードのせいか、普通にジャンプしても遠くに飛ぶので、少し早めにジャンプするようにしたい。



O 巨大クリスタルの下から「O」を取るために高くジャンプしよう

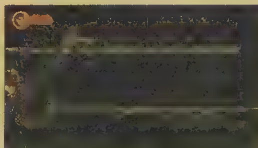
巨大クリスタルの下をしゃがんで通過し、通りぬけてすぐにジャンプすれば、「O」を取りながら先のレールへと進める。見た目には少し遅れてジャンプするように見えるが、トロッコがかすめて「O」を取ることができる。



◀巨大クリスタルを通過した後、先のレールへと高くジャンプすれば、「O」をかすめて取ることができる。



1 敵を足場に大ジャンプして上のレールへ行こう



◀トロッコに乗ったモグリャーで大ジャンプして、上のレールにあるパズルピースを取ろう。

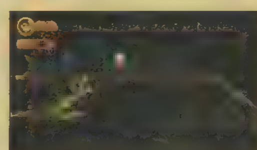


! 巨大クリスタルの下はしゃがんで通ろう



◀警報の先にある巨大クリスタルは、しゃがんで通過するのを待とう。

2 パズルピースを取ったらすぐに上のレールへ



◀下のレールに飛び、パズルピースを取ったら、すぐに上のレールへとジャンプしよう。



3 下の見えないレールへ落ちてパズルピースを取ろう

警報のあるレールには飛び移らず、そのまま降りると、見えなかった下のレールに落ちる。この下のレールを進んでいくと最後にはパズルピースがあるので、これを取ったら、すぐに上のレールへとジャンプして進もう。



▲ジャンプせずにそのまま落ちていけば、下のレールに落ちる。



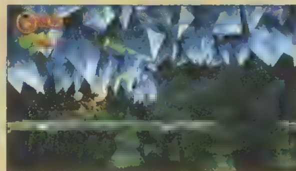
▲下のレールの最後にあるパズルピースを取ったら、すぐにジャンプ。



P.134へ

4 パズルピースを取ったらしゃがんで避けよう

クリスタルの下にあるパズルピースは、しゃがまずにトロッコに乗って走れば取れる。しかし、その先にクリスタルがあるので、取ったらすぐにしゃがまなければならない。さらに、レールがとぎれるので小ジャンプして先へ進もう。



↩しゃがんだままだとパズルピースを取れない。まずは立ってパズルピースを取り、すばやくしゃがんで小ジャンプしなければならない。

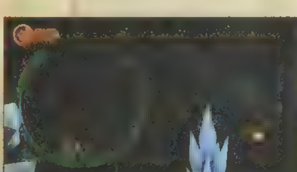
➔P.133から



G リング状のレールの[illegible]

リングに入ると、切れて転がり出すレールの中を走り、その切れ目をジャンプで飛び越えながら進む。最初のレールの切れ目で高くジャンプして「G」を取ろう。

このあとも、レールの切れ目をジャンプしながら進む。障害となるクリスタルは、リング状のレールが砕いてくれるので、基本的には、切れ目をジャンプして進むだけで大丈夫。



↩リング状で転がるレールの中を走り、レールの切れ目でジャンプしながら進もう。



↩タイミング的には、最初のレールの切れ目をジャンプしながら「G」を取ることになる。

N トロッコに乗ったモグリャーを足場にして大ジャンプ!

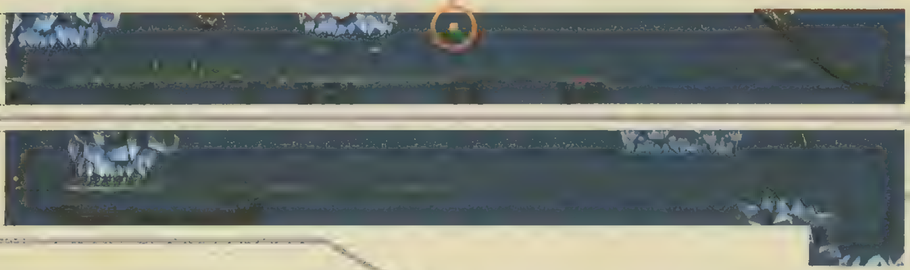
「N」が高い位置にあるので、トロッコに乗った5体のモグリャーたちを足場にし、大ジャンプして「N」を取ろう。連続して敵を踏みながら進み、上にある巨大クリスタルのない場所で大ジャンプするとよいだろう。



↑最後尾のモグリャーから踏みながら、高く飛ばずに進んでいこう。



↑巨大クリスタルを抜けたら、大ジャンプして「N」を取ろう。





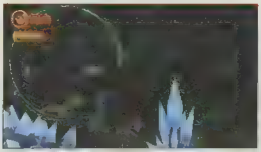
5 ゴールの先にある坑道へ進んで取ろう



←ゴールをせずに、ゴールの先にある坑道に入れば、ボーナスステージへ進むことができる。

ボーナスステージ:パターン[11]

! レールの切れ目を高いジャンプで飛ぼう



←レールの切れ目を高くジャンプすれば、下のクリスタルにも当たらず安全に進める。



←小ジャンプすると切れ目を飛び越えられないうえ、クリスタルに当たるので注意しよう。

4-4 モグリャーのこうじげんば

×5	SG	01:30:00
		01:31:00
		01:32:00
×1		01:34:00

おまけ　ティキドリー

1 スタートから逆に進んで坑道に入ろう



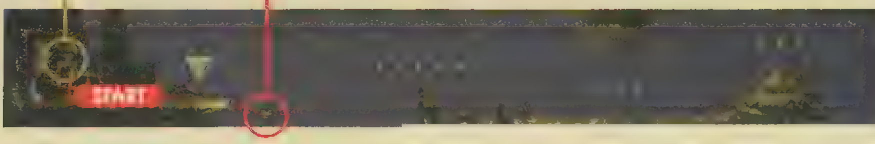
スタート地点から逆へと進んで、そこにある坑道に入るとボーナスステージへ進める。

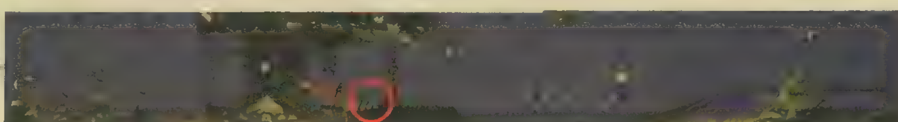
ボーナスステージ:パターン6

ロケットバレルで洞窟の中を飛ぼう



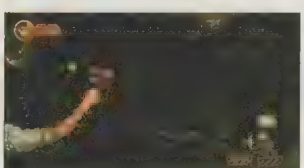
洞窟には上下から岩が迫っている。その間を、ロケットバレルの噴射を調整しながら飛ぼう。





列車から出現するモグリャーをロケットバレルを調整して避けよう

列車から現れるモグリャーは、風船で浮かんで飛行のじゃまをしてくる。この風船モグリャーは、ロケットバレルで風船を突いて割るしか、倒す方法はない。風船モグリャーの動きは遅く、出現する数も1体だけなので、無理に倒そうとはせず、ロケットバレルの噴射を調整し、モグリャーの上を飛び越えて避けるようにするとよい。



列車が通り過ぎると最初の風船モグリャーが現れ、風船をふくらませて浮かんでじゃまをしてくる。



この風船モグリャーは低空に浮かぶので、その上を飛び越えるようにロケットバレルを噴かそう。

K ロケットバレルで上昇してから取ろう



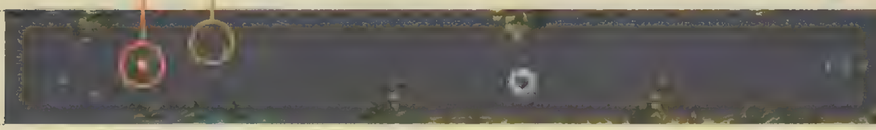
ロケットバレルを噴射しないで、水面近くまで降りてから、上昇しながら「K」を取ろう。

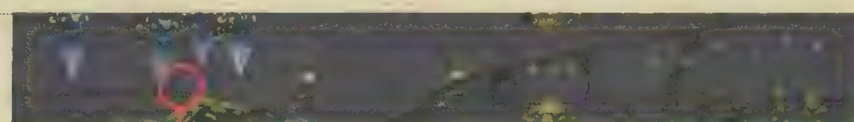
2 「K」近くのバナナをすべて取ると出現



「K」の近くにあるバナナをすべて取ると、その先にパズルピースが出現するのだ。







P.138へ

! モグリャーの間をロケットバレルで抜けよう

モグリャーに割られて落ちた巨大クリスタルと、残った根もとのクリスタルの間という狭い空間を、ロケットバレルの噴射を調整しながら飛ばなければならない。そこを抜けると、また列車から風船モグリャーが2体浮かんでくる。1体は上空、もう1体は低空に浮かぶので、低空からロケットバレルを噴射し、風船モグリャーの間をすりぬけるように斜めに飛ぼう。



巨大なクリスタルと残った根もとの間はかなり狭いが、真ん中あたりをねらってあまり噴射せずに飛ぼう。



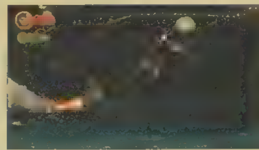
1体目を低空飛行で下から通りぬけたら、ロケットバレルを噴射し、2体目は上から通りぬけよう。

0 ロケットバレル[illegible]を[illegible]して取ろう



←この「0」を取るのは難しくないが、近くに岩がある。取ったらすぐに上昇しよう。

3 中間ポイント近くのバナナをすべて取ろう



←中間ポイントの先にあるバナナをすべて取ると、パズルピースが出現する。

→P.137から

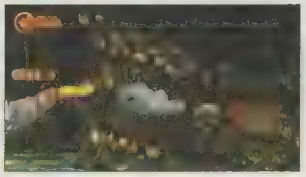




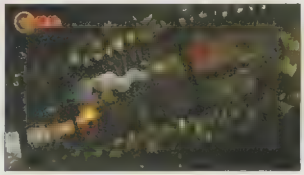
! ドリルで掘り進む列車のあとを上下に微調整しながら追う

ドリル列車が上下に動きながら掘った狭い穴を飛ばなければならないので、あまりロケットバレルを噴かさないように注意したい。

前を進む列車の動きを見れば、掘られたトンネルの向きはわかるので、ロケットバレルを噴かすタイミングもわかる。しかし、ロケットバレルの出力調整は難しいので、何度かミスすることを覚悟してトンネルに挑もう。



←列車が掘ったトンネルに突入するロケットバレル。軽い噴射を繰り返し、慎重に追いかけよう。



←トンネルの後半では列車の上下動が激しくなってくるので、穴の方向に注意してトンネルを飛ぼう。

4 中間ポイント以降に現れるモグリャー6体を倒す



⬅中間ポイント以降に出現する6体のモグリャーを倒すと、パズルピースが出現する。

N 低い位置にあるので[illegible]しよう



⬅「N」は低い位置にあるので、あまり急降下しないで取れるように低空飛行しておこう。





G クリスタルの根もとに[illegible]して取ろう!



⬅折れたクリスタルの根もとに当たらないように、ロケットバレルを噴射しすぎないこと。

5 ゴールの先にある植物を地面たたきして出そう

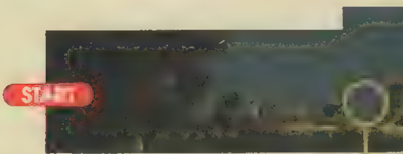


⬅ゴールをしないで、その先にある植物を地面たたきし、パズルピースを出して取ろう。

4-5 コモリンのどうくつ

×5		SG	01:55:00
		G	01:56:00
×2			02:05:00
		B	02:16:00

おまけ　コモリンファミリー

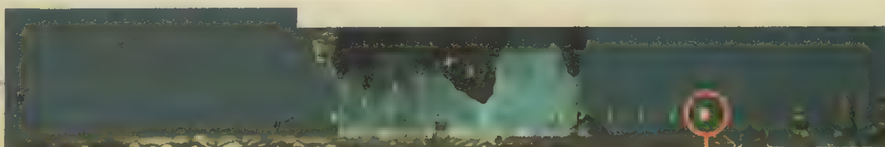




1 崩れる足場にパズルピースが



↑右の足場が崩れると、この位置にパズルピースが出現。足場が崩れ始めたら、即座に戻ってくること。



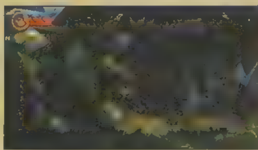
K

「K」が床に近い低い位置にあるので、急降下して取るのはあぶない。少し前から低空飛行し、バナナを取りながら「K」を取れる高度を維持しよう。後ろから迫るメガコモリンには追いつかれる心配はないので、無視して進もう。



←並んでいるバナナを取りながら飛べば、ちょうど「K」を取れる低空飛行になる。「K」を取ったら、下の岩を避けるために上昇しよう。

2 縦穴の左にある洞窟にボーナスステージが



←足場が崩れて落ちた縦穴の底。その左下に、ボーナスステージへと進める洞窟がある。

ボーナスステージ：パターン5

! ロケットバレルの上下でコモリンを避けよう

次々と現れるコモリンを、ロケットバレルの噴射による上昇下降で避けよう。次にコモリンが現れる高さは、奥を飛んで先回りするコモリンの姿でわかるので、手前だけではなく奥も見て飛ぶこと。



←コモリンは横移動しかしないので、次に現れる高さを確認したら高度を決めよう。



←複数のコモリンが同時に現れる際は、次に現れる高さを見て避けるようにしよう。





P.142へ

3 ロケットバレルを噴かしすぎないように注意



←このパズルピースの近くには岩があるので、取ったらすぐに高度を下げるようにしたい。

0



←急降下しないようにロケットバレルを小刻みに噴かして高度を下げて、「O」を取ろう。

➔P.141から



N 天井を突き破るメガコモリン 噴射に気をつけて取ろう

今度は天井を突き破って現れるメガコモリン。襲われないように低空を飛び、通り過ぎてから、ロケットバレルを噴射して急上昇で「N」を取る。天井にぶつからないように、噴射をある程度で止め、かすめるように取るとよいだろう。



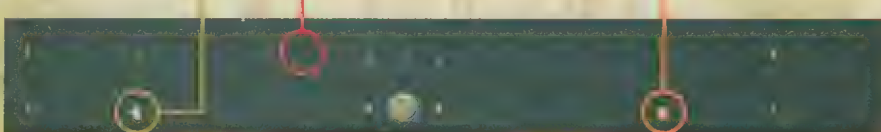
←メガコモリンを通り過ぎてから急上昇するが、噴射しすぎて天井にぶつからないようにしよう。

5 2発目の超音波を避けつつパズルピースを取ろう

後ろから追ってくるメガコモリンは、次々と超音波を放ってくる。この2発目の超音波を避けるころにはパズルピースの位置まで到達するので、低く飛んでから急上昇するなどして、超音波を避けながらパズルピースを取ろう。



←噴射を抑えて低空飛行し、急上昇でパズルピースを取りながら超音波を避けて進もう。

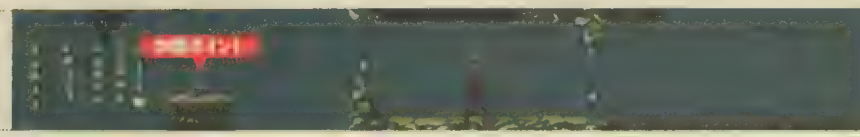


4 床から飛び出してくるメガコモリンを避けて取る

床を突き破って出現するメガコモリンの顔の右あたりに、パズルピースがある。メガコモリンすれすれを飛ぶように、ロケットバレルの噴射を小刻みに抑え、低空飛行を維持しつつパズルピースを確実に取るようにしたい。



⬅メガコモリンの出現には驚かされるが、ロケットバレルを噴かさないで高度を上げずに、パズルピースを取ることを優先したい。



! メガコモリンの攻撃パターンをチェックして避けよう

メガコモリンは、ロケットバレルの高さをねらって次々と12発の超音波を放ってくる。そのあと息を大きく吸いこみ、真ん中に強力な超音波を長く放った後に、ゴール手前にあったクリスタルに激突して気絶する。



⬆ロケットバレルの高さを飛んで超音波を放つ、メガコモリン。



⬆最後の一撃は、貫通する威力のある強力な超音波。

G 8発目の超音波を避けて「G」を取ろう

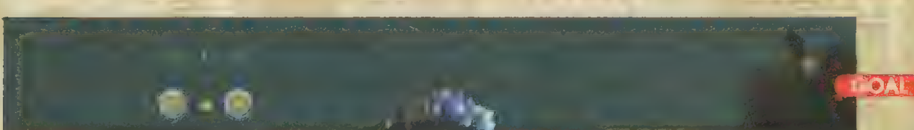
メガコモリンの8発目の超音波を避けるくらいのタイミングで、「G」の位置に来る。6発目くらいから上昇して高いところを飛び、7発目を避けつつ低空飛行。「G」を取って急上昇すると、取りながら超音波も避けることができる。



⬆7発目の超音波を避けつつ、「G」をねらって低空飛行に。



⬆「G」を取ったら、超音波を避けるためにロケットバレルを噴かす。



4-K トゲトゲラビリンス

×5	SG	00:47:00
	G	01:10:00
×0	S	01:30:00
	B	01:50:00

おまけ　どうくつ(ジオラマ※このコースのパズルピースを集めたあと4-Bをクリアする)

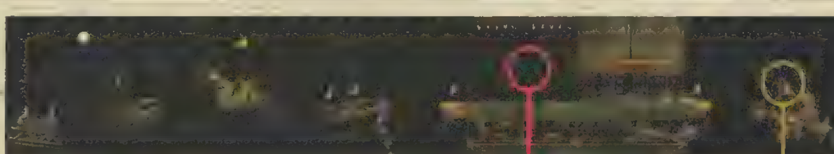
飛び出すトゲはバレルジェットで避ける

床から飛び出すトゲは一定時間で引っこむので、飛び出してきたら、ジャンプした後にバレルジェットで上空へ避難できる。トゲ床に追われながらあわてて先へ進むより、空中に一時避難しながら、ゆっくりと進むほうがよいだろう。



⊖トゲの出ている時間よりジャンプからのバレルジェットの滞空時間のほうが長い。上空に避難し、トゲ床が引っこんでから着地しよう。

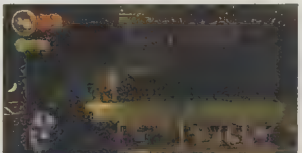




トゲ天井が降りるタイミングを見て通過しよう

4本並んだトゲ天井は、いちばん手前のものが上がるのを待ち、3本目の手前まで進もう。そして、3本目と4本目のトゲ天井が連続して上がり始めるのを待ち、一気に駆けぬけよう。

3本目のトゲ天井は、上がりきるとすぐに高速で落ちてくるので、上がり始めたら急いで進むようにしたい。4本目は、下がり始めるまでに余裕があるのであわてる必要はない。



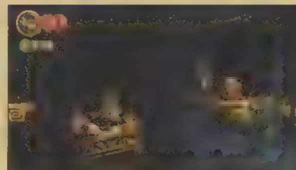
⊖1本目のトゲ天井が上がったら、3本目の手前まで進んで待とう。2本目はなかなか降りないので大丈夫。



⊖3本目のトゲ天井が上がり始めたら、トゲ天井に当たらないように気をつけながら先へと進もう。

1 トゲ床にある壺を地面たたきで割ろう

トゲ床が飛び出す足場の上にある壺を地面たたきで割り、中に隠されたパズルピースを出して取ろう。途中でトゲが飛び出してきても、ジャンプし、バレルジェットでトゲが引っこむまで上空に避難すれば、安全に取ることができる。



⬅壺のある足場に飛び乗ったら、すぐ地面たたきをしてパズルピースを出し、これを取りながら先へ進めば、トゲが飛び出す前に進める。





P.146へ

2 トゲリングの足場にある壺を壊して取ろう

トゲのリングが回転する足場の壺を地面たたきで壊すと、隠されたパズルピースが出現する。狭いうえに、この足場には、トゲリングがじゃまとなって倒しにくいティキトントンがいる。安全にパズルピースを取るために、飛び移る際に踏んで倒しておきたい。高くジャンプし、バレルジェットで調整しつつ、ティキトントンの上に降りて踏むとよいだろう。



⬅トゲリングのためにジャンプしにくいここではティキトントンも強敵。飛び移るのと同時に踏んで倒そう。



⬅壺を地面たたきしてパズルピースを出し、トゲリングに当たらないようにジャンプをして取ろう。

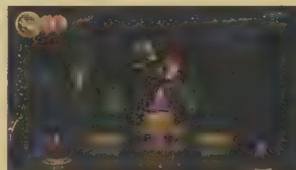
3 トゲ柱の先端のパズルピースは飛び越えるように取る

トゲ柱の先端にあるパズルピースは、そのまま小ジャンプなどで取ろうとすると柱に当たってしまう。また、トゲ柱は一気に上へと伸びるので、それに突き刺さるとダメージを受けることになり、うかつにジャンプはできない。

トゲ柱が上がりきり、ゆっくりと降りてきたところを飛び越えるようにすれば、比較的安全にパズルピースを取ることができる。



←トゲ柱の先端にあるパズルピースは位置が低すぎ、小ジャンプで飛ぶと当たってしまう。



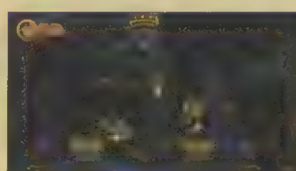
←トゲ柱が上がった後にゆっくりと降りてくるのに合わせ、トゲ柱を飛び越えるようにジャンプして取ろう。

→P.145から



4 トゲ柱の下にあるパズルピースはローリングジャンプで

トゲ柱の下にあり、トゲ柱がいちばん上がっている状態でしか現れないパズルピース。足場より低い位置にあるので、これを取るには、出現しているときにローリングジャンプを使って足場に戻るとよいだろう。



←パズルピースを取るためには、ローリングジャンプで足場に上がるか、ミスを覚悟して飛び降りてコースに復帰するしかない。



トゲのダメージはバナナジュースで防げる

トゲのダメージは、バナナジュースで10回防ぐことができるので、少しは攻略が楽になるだろう。とはいえ、トゲに当たると、ドンキーコングは空中でも動きを止めてしまう。

そのため、その状態で足場から落ちると、即ミスとなってしまう。バナナジュースでダメージを10回防いだとしても、簡単にクリアできるわけではないのだ。



バナナジュースを使ってコースに入れば、通常よりもハートが10個多い金色のドンキーコングで挑める。

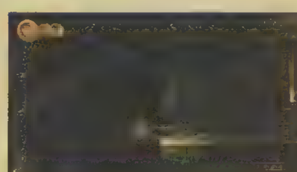


トゲ床や敵などは無視して進めるが、トゲリングなどに注意しないと空中で当たってミスとなりやすい。

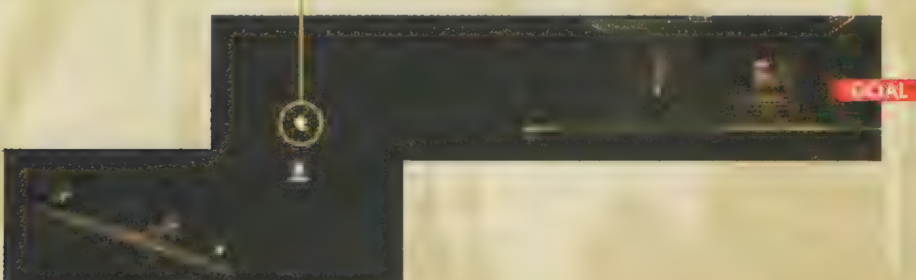


5 タル大砲で撃ち出されてからローリングジャンプ

タル大砲の上にあるパズルピースを取るには、まずタル大砲から撃ち出されて先へと進み、そこからローリングジャンプで戻り、さらにバレルジェットかローリングジャンプをすることになる。飛距離的には、ローリングジャンプ2回のほうが取りやすい。



タル大砲で撃ち出されてローリングジャンプで戻り、さらにローリングジャンプして取ろう。そのうえでリング状の足場に着地する。



4-B ぼうそう列車 モールカート

SG	01:37:00
G	01:47:00
S	02:15:00
B	03:06:00

ぶら下がりマインコースター、コモリンのどうくつ、シーソーレールききいっぱつ！

ボンジョに操られたモグリャーたちの列車

ボンジョに操られ、大量のバナナを列車に載せて運び出そうとするモグリャーたち。そして、作業のじゃまをされないようにモグリャーたちを列車に乗せ、デカモグリャーを操って列車・モールカートを発車させる。ドンキーコングもトロッコに乗って追うが、バナナを満載したトロッコからモグリャーたちが襲いかかってくる。



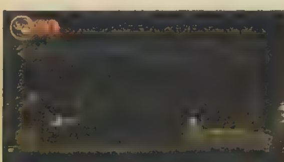
←アイランド中から集めた大量のバナナを、列車につながれたトロッコに流しこんでいくモグリャーたち。



←モールカートを動かすデカモグリャーを操り、ボンジョがモグリャーたちを乗せた列車で逃げ出す。

トロッコで追いかけて3回モグリャーを倒そう！

トロッコで列車を追いかける。モグリャーの投げるツルハシは、ジャンプやしゃがみで避けられる。追いついてトロッコに連結すると、モグリャーがバナナから飛び出してくるので、踏んで倒そう。モグリャーをすべて倒すと、車輪が青く光ったトロッコが落ちる。3回モグリャーとの戦いをした後には、機関車とトロッコが連結してデカモグリャーとの戦いとなる。3回踏むとデカモグリャーを倒せてクリアとなる。



↑モグリャーの投げるツルハシは、ジャンプで避けることができる。



↑トロッコが連結するとバナナからモグリャーが飛び出す。踏んで倒そう。



↑すべてのモグリャーを倒すと、トロッコ4台の車輪が青く光って落ちる。



←列車と連結するとデカモグリャーが現れ、バナナに潜って飛び出し、ツルハシで攻撃してくるのだ。



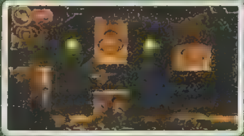
←バナナから出てきたデカモグリャーを3回踏むと倒せる。これで、このコースはクリアだ。

フォレストエリア

まるで木の迷路？　そんな印象のフォレストエリアは、たくさんの木々に囲まれている。その木のつたやきのこなどを使っての、空中移動が中心となる。あちらこちらを飛びながら、ゴールバレルをめざしていこう。









フォレストエリア　コースリスト

5-1 バインフォレスト

×7	SG	01:28:00
	G	01:44:00
×2	S	02:02:00
	B	02:15:00

おまけ　モールカート





タル大砲での空中移動

フォレストエリアでは、何度もタル大砲での移動が登場する。ここでの連続移動はティキスパイクがじゃまをするが、難易度は低め。ここで移動に慣れておこう。



⬆コインの回収もタイミングが重要。1列になる瞬間に飛び出そう。

ツタをつかんで空中移動！

タル大砲と並んでフォレストエリアでよく出てくるのが、このツタを使った移動方法。左右に揺れるツタをジャンプしてつかもう。



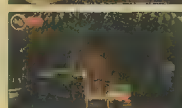
←最初に登場するツタは、何度つかむのに失敗しても下に床があるので安心。



2 木のうろからボーナスステージへ

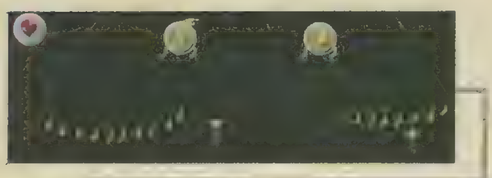


←ツタ移動せずに、床に降りた右隅からボーナスステージに入ることができる。



←ボーナスステージを出ると、ツタ移動する直前のマップに戻る。

ボーナスステージ:パターン7





P.152へ

3 葉の陰にタル大砲あり！　上手に飛びこもう！

このコースでもっとも難しい位置にある、隠れたタル大砲。ここに入るには、ツタにつかまって戻ってくるときにBorZボタンを放して落下するか、もしくは床からダイレクトにジャンプして飛びこむという２つの方法がある。



↑ツタから飛び降りる場合、勢いがついているので注意しよう。



↑タル大砲の中に入れば、あとは発射されてパズルピースを回収。

! ツタが短くなる！アオパクパク出現

いちばん上に青いパクパクがいるツタは、つかんだ瞬間からどんどん短くなっていく。そのままつかんでいると、アオパクパクに食べられて1ダメージ。すばやい移動を行おう。



⊖つかんでいると、どんどんツタが短くなって食べられる。手を放せばもとの長さに戻る。

5 短いツタをつかむのは先へ進んでから



⊖ボーナスステージに続く短いツタをつかむには、1つ先の草へ移動。そこからジャンプ。



⊖ジャンプだけでうまくつかめない場合、ローリングジャンプして飛び出してみよう。

ボーナスステージ：パターン3 →P.18

➔P.151から



! 見落としがちなコインのありか

フォレストエリアでは、花やタンポポのほかにも、床を叩くとアイテムが出たりする場所がある。ここでは、アオパクパクが出現する手前の飛び出す植物に注目。



⊖床を叩くと種が飛び出し、コインが落ちてくる。

G [illegible]

コース終盤は、アオパクパクが連続して登場する。万が一、食べられてしまったら、ヌンチャクを振って脱出しよう。そうならないためにも、すばやく移動するのが基本だ。



⊖「G」を取るには、自らツタの上に移動してジャンプするとよい。

6 バナナをすべて取るとパズルピースが出現

2本のツタをつかんで空中に浮かぶバナナをすべて集めると、パズルピースが出現する。パズルピースを出すためのこの方法は、この先のコースでも登場するので覚えておこう。

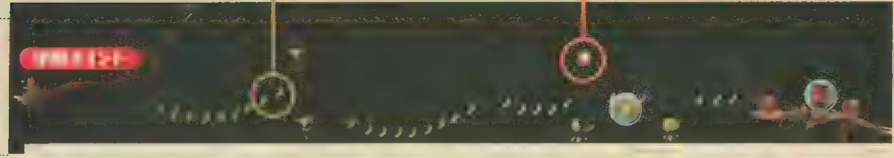


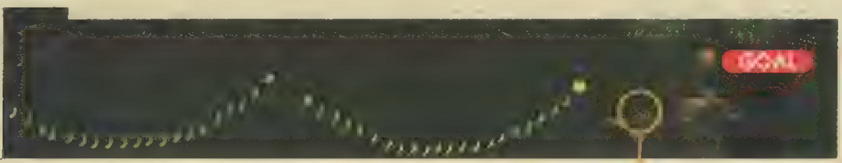
←バナナを最後に取った側のツタ移動の範囲に、パズルピースが出現する。

N キバクパクに触れないように!



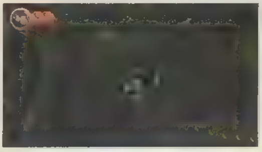
←キバクパクがもっとも伸びてくるタイミングでは、ダメージを受けてしまうので注意が必要。





! 空中移動はミスと隣合わせ

フォレストエリアの基本ともいえる空中移動。もっとも難易度の低いこのコースでも、後半は床のない部分が多いので、失敗すれば即ミスにつながる。



←簡単そうに見える移動も、BorZボタンから手が放れた瞬間にミスとなる。

7 風車草を吹いてバナナを全部取ろう!

最後のパズルピースは、ゴールバレル手前の風車草3つについているバナナを、すべて集めると出現する。1つでも取りそこなうとアウトなので、あわてずに回収しよう。



←一度に風車草を3つとも吹く必要はないので、確実にバナナを集めておきたい。

5-2 スイングスイング

×5	SG	01:29:00
	G	01:40:00
×2	S	02:10:00
	B	02:46:00

おまけ　モールカートの絵コンテ



! タネッペの種は1ダメージ

定期的に5方向に種を飛ばすタネッペ。種に当たるとダメージを受ける。床にあるものは踏みつぶすことができるが、天井などに張りついている場合、タルで倒すほかはない。



←一定時間ごとに種を放つタネッペ。種は、障害物に当たるか、一定時間経過すると消える。

1 コモリンを踏み台にして再ジャンプ

傾き床の上にある花に隠されたパズルピースを取るには、傾き床に上がらなければならない。通常のジャンプでは届かないので、飛んでくるコモリンを踏み台にしよう。



←画面右から飛んでくるコモリンたち。一定時間ごとに飛んでくるので、失敗しても大丈夫。



←傾き床の上に登ったらすぐに移動。下の傾き床と違って滑り落ちはしないので安心しよう。

巨大な振り子につかまると、固定しているロープが切れて動き出す。振り子の中央部分につかまっていれば、コース下のバナナやコイン、「K」が手に入る。



⊖振り子の端につかまっていると、すべてを拾えない。草につかまったら移動しておこう。

傾き床が傾いたら滑り落ちに注意！

このコースで大半を占める傾き床は、ドンキーコングの重さで傾くしかけだ。立ったまま放置すると、傾き床から滑り落ちてしまう。そうなる前に通りぬけよう。



⊖乗ると常にぐらぐらする傾き床。滑り落ちそうになったら、ジャンプで回避しよう。



P.156へ

2 タル大砲からボーナスステージへ



⊖タル大砲に入るには上の傾き床への移動が必要。進んだ先の振り子の最上段から移動しよう。



⊖上の傾き床は滑り落ちない。その分、行く手をはばむティキスパイクがやっかいだ。

ボーナスステージ：パターン9

3 花の中からパズルピース

大きな振り子の右上で咲いている花には、パズルピースが隠されている。草をつかんでいる状態でも、すぐ近くでWiiリモコン(ヌンチャク)を振れば出現する。



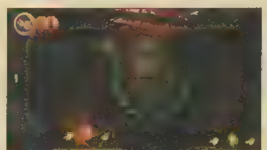
⊖先へ進むと、戻るのが少し大変になってくる振り子。拾い忘れないように気をつけよう。

→P.155から



振り子の勢いを計算しよう

振り子の下にある固定された床。ここに飛び降りるときは、振り子の勢いがついているので、通常より長く移動してしまうので気をつけよう。



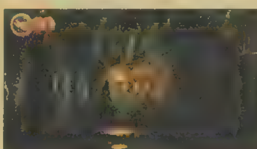
◀移動中に見える床は2つ。ここで、振り子から飛び降りるときのくせをつかんでおこう。



◀落下によるミスが心配な場合、先に中間ポイントを通過しておくのもよいだろう。

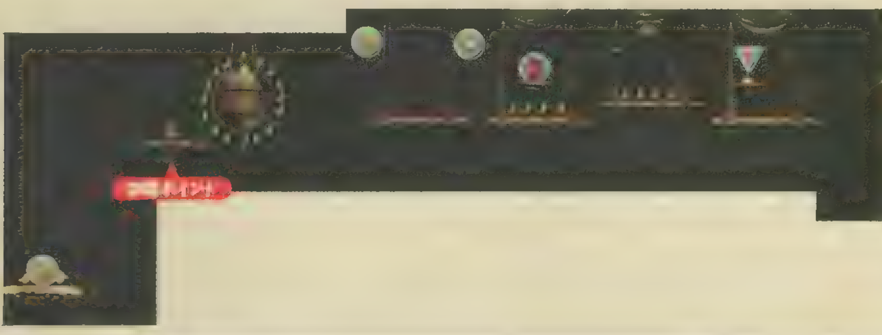
4 振り子の上でジャンプする

四角い巨大振り子の上にある、通常では見えないパズルピース。これを取るには、振り子の上へ移動しなければならない。ここに移動するには、振り子が右へ最大に傾いたとき、右端から歩いていけばよい。



◀振り子の上は安定しているので、移動後はタイミングよく空中のパズルピースを取ろう。





G [illegible]は2つ 選ぶのは下ルート

傾き床の上を行くとバナナを、草をつかんで進むと「G」などを入手できる。手前の草の上を走るスネーキィは意外にすばやいので、先に倒しておくと楽になる。



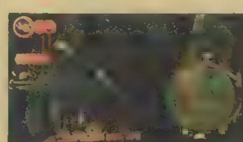
←少ない足場をスネーキィが走り回るので、落ち着かない。スピーディに進もう。



←「G」のある足場は小さいが、振り子から飛び降りるのに比べれば簡単。

5 スネーキィの間を移動する

最後のパズルピースの入手は、もっとも簡単。草の上を走り回るスネーキィが通り過ぎたあと、こちらも草をつかみ、同じスピードで回っていくだけだ。



←手前の傾き床の中央部分から、草に移動するタイミングを見計らおう。



5-3 空とぶティキドリー

×7	SG 01:08:00
	G 01:34:00
×2	S 01:55:00
	B 02:17:00

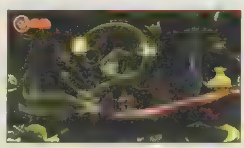
おまけ グルット







吹きかけると花が咲く！



⇧水を吹く風車草に息を吹きかけると、ツタが伸びて花が咲く。花からは、アイテムが手に入る。

スパイダーニには2回攻撃しよう

空中から糸を垂らして浮かぶスパイダーニ。攻撃しても、糸が落ちて落下するだけだ。



⇧下が床だとそのまま床を走ってくる。倒すには、2回攻撃する必要がある。



1 左端にあるパズルピース



8の字に動くデカティキドリーの頂点の左端に、パズルピースが。ジャンプで回収。

2 ジャンプ台から草をつかむ



コインのさらに上にある草はつかむことが可能。大きくジャンプしよう。



そのまま草の間を移動すると、右側の草の上にパズルピースが隠されている。

3 落下しても大丈夫ボーナスステージへ



ティキドリーたちの下には、実は床がある。ここからボーナスステージへ進もう。

ボーナスステージ:パターン4



P.160へ

4 N 取りにくい位置のアイテムの入手方法

4つ目のパズルピースと「N」が、ぐるぐる回るティキドリーの真ん中にある難所。ここでは、斜め上のティキドリーから飛び降りてアイテムを取り、そのまま別のティキドリーに乗り移るのが基本的な攻略法だろう。



⬆ディディーコングのバレルジェットを利用して調整しよう。



⬆ローリングアタックで飛び出しても、入手することができる。

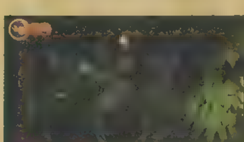
→P.159から





7 スパイダーニの上にパズルピースがある

8の字の頂点部分にいるスパイダーニ。これを踏み台にして飛び上がった先に、パズルピースがある。忘れずに入手しよう。



⬅踏めば落ちるスパイダーニだが、ここは何度でも復活してくるので失敗しても安心。

G ティキドリーに「G」が乗っている!



⬅3体のティキドリーのうちの1体に「G」が乗っている。乗り移って手に入れよう。

5 バナナをすべて取るとパズルピースが出現



←ぐるぐる回るバナナを、全部集めよう。すべてを取ると、パズルピースが中央に出現。

6 手前のタル大砲に入らないように注意

タル大砲の奥に浮かぶパズルピース。しかし、ここで手前のタル大砲に入ると、後戻りできないために入手できなくなる。



←ローリングアタックで飛び出そう。その後、ジャンプして奥のタル大砲へ入ればよい。





! 天井のトゲに気をつけよう



←天井のトゲに当たると1ダメージ。高くジャンプしすぎたりしないように注意が必要だ。

! ゴールバレルへはジャンプで触ろう



←ゴールバレルをくるくる回っているデカティキドリー。最後も、タイミングよく飛びこもう。

5-4 トーテムポールならんだ！

×7 ×2

SG	00:55:00
G	01:13:00
S	01:40:00
B	02:11:00

おまけ 竹やぶのアイディア

ゆらゆら揺れるトーテムポールたち

コース名のとおり、トーテムポールたちが並ぶこのコース。ゆらゆら揺れるトーテムポールを足場に、進んでいくことになる。



⊖揺れ方はゆっくりとはいえ、万が一の踏みはずしには気をつけよう。

赤いきのこはジャンプ台



⊖赤い小さな植物は、ジャンプ台として利用していくので、覚えておこう。





3 中間ポイントのすぐ先にはボーナスステージがある



⊖勢いのまま先へ進んでしまいそうになるが、見落とさないように注意。

ボーナスステージ:パターン[1]

口を開けたり閉じたりする巨大トーテムポール



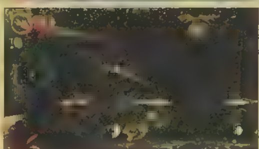
⊖巨大トーテムポールは、口を開けたり閉じたりする。挟まれると1ダメージとなるので注意。

1 K 草の上に落ちても床があるので大丈夫

「K」の上にはタネッペがいて、一見取りにくそうだ。しかし、下に落ちても葉の下には床があり、奥にはパズルピースもある。落下の心配をせずに「K」を取ろう。



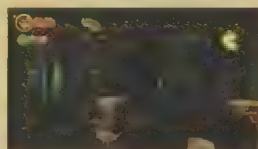
←「K」は、タネッペが種を発射しないうちにジャンプで回収しておこう。



←葉の左奥にあるパズルピース。とくに難しいしかけもないので、楽に入手できるはず。

2 すべてのバナナを集めていこう

右へ移動するトーテムポールに乗り、空中にあるバナナをすべて集めていく。すると、最後にパズルピースが出現する。トーテムポールはずっと出現しているので、取りそこないがあったらジャンプして戻ろう。



←パズルピースは、トーテムポールの移動が終わった先の床の上に出現する。



P.164へ

O 「O」下にある床を叩いて赤いきのこを出現させよう！

小さい足場しかないのに、空中高く浮かんでいる「O」。これを取るには、「O」の真下の小さな足場に移動し、床を叩いて赤いきのこを出現させることが必要。タネッペの種も多く飛んでくるので、十分気をつけたい。



↑赤いきのこが隠されている床は、他の床と色が異なっている。



↑赤いきのこを使い、まっすぐに飛び上がれば入手することができる。

➔P.163から



ちょっとびっくり!?　ポパポタマス登場!

コースを進んでいると、突然現れるカバにそっくりの敵ポパポタマス。横から近づかないかぎり、攻撃はしてこない。



⬅踏みつけるたびに下へ沈んでいき、4度目で倒れてしまうポパポタマス。



4 花の中にパズルピースが



⬅草をつかんで揺らすだけでよいが、飛んでくるコモリンは先に倒しておくほうが安全。

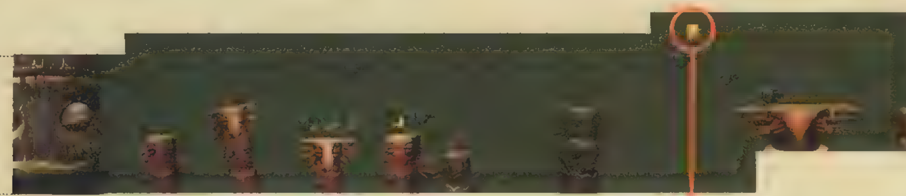
5 バナナの下にタル大砲あり

空中に不自然に浮かぶバナナ。これを取るには、下に落ちるしかない。このバナナは、実はトにダル大砲が隠されている合図。



⬅バナナから素直に下へ落ちれば、難なくタル大砲の中に入ることができる。

ボーナスステージ:パターン11



N 沈むトーテムポールに注意！左の足場へ移動しよう

ここで登場するトーテムポールは2種類。色の濃いものは、一定区間を移動すると沈んでいく。当然乗ったままでいるとミスとなる。



「N」を取るには、トーテムポールに乗ったままではタイミング的に難しい。

6 葉に隠されて見落としがち



「G」と並んでいるので、見落としても偶然隠しコース部分が見つかることもある。



7 ポパポタマスを踏んでバナナを集めよう

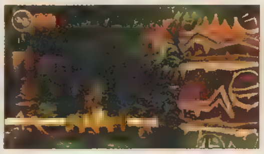
バナナをすべて集めるとパズルピースが登場する。バナナを集めるにはポパポタマスを踏みながら進もう。ポパポタマスは、倒さないかぎり一定時間でもとの位置に戻る。



ポパポタマスを1回踏むと、バナナを回収できるようになる。4回踏むと倒れるので注意。

! 床を叩くとゴールバレルが出現

床のDKマークを叩くと、右側の巨大トーテムポールが沈んでいく。さらに叩くとトーテムポールが口を開き、その中にゴールバレルがある。



ここで必要な地面たたきは3回。ドンキーコングと一緒に、大きな音を打ち鳴らそう。

5-5 タルたいほうの森

×7		SG	00:59:00
		G	01:06:00
×2		S	01:19:00
		B	01:37:00

おまけ　ティキタンク

K [illegible]



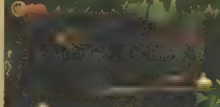
↑「K」の下の位置についたら、発射しよう。タル大砲は止まって待っているので、落ちる心配はない。





1 スタート地点後方のタル大砲で移動すると……

スタート位置の後ろにあるタル大砲に入ると、自動的にパズルピースが手に入る。バナナも大量に集めることができる。通常ルート復帰後は、スタート地点にも戻れる。



←タル大砲へ落ちる位置は、コインが目印。忘れずに飛びこんでおこう。

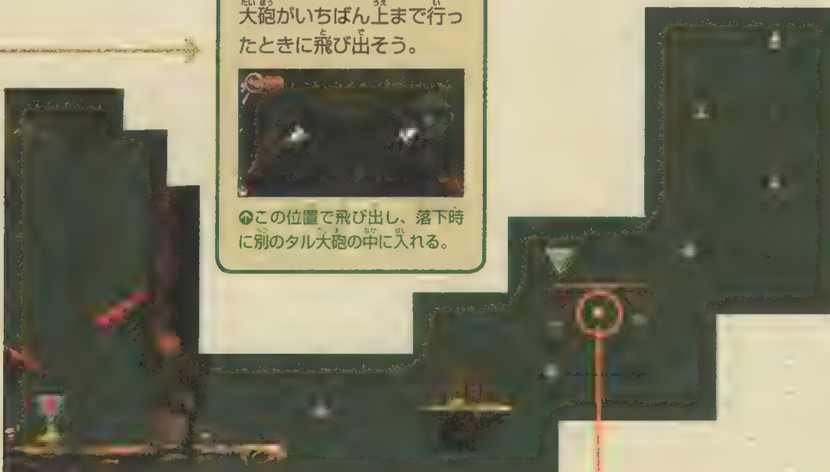


←通常ルート復帰後は、他のパズルピースを取るために、必ず後戻りしよう。

2 通常ルートにもタル大砲が！



↑タル大砲から打ち上げられた場所に、パズルピースが隠されている。スパイダーノを踏み台にしよう。


P.168へ

3 パズルピースに向かって発射

葉に隠された部分に、パズルピースが見える。タル大砲がいちばん上まで行ったときに飛び出そう。

⬆この位置で飛び出し、落下時に別のタル大砲の中に入れる。

4 5 左端から下に移動してパズルピース2つを回収

床の下には、隠れた空間が存在している。ここでは、バナナのほか、パズルピースを2つも入手できる。左端から落下後、すぐに右方向へ移動しよう。



⬅ティキボヨンのいる足場の左端から、すぐ下の空洞に入ることができる。



⬅1段目中央部から、さらに下へ移動可能。上に戻るには、床を叩いて赤いきのこを出そう。



⬅右側の花の中に、5つ目のパズルピースが隠されている。忘れずに回収しておこう。

0 一方通行に見えるが何度でも挑戦可能

「0」を取るには、下のタルからタイミングよく打ち上げられなければならない。挑戦できるのは1回きりだが、実は打ち上げられたあとで床の左端から落下することで、タルの手前に戻ることができる。



⬅左右を移動しているタル大砲。ここから上に打ち上げられることになる。



⬅打ち上げ後は、上の台へ移動となる。もちろん、ここから下に落ちればミス。

➔P.167から

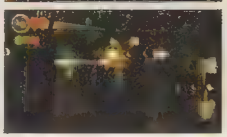


動くタル大砲から飛び出すタイミングは?

タル大砲からタル大砲へと移動していく。タル大砲からはほぼ一直線にしか飛び出せないので、次に飛びこむ先がずれているとミスにつながる。発射のタイミングが重要なのだ。



◀タル大砲の動きは速いので、慣れるまではミスもやむをえないだろう。



◀タル大砲の軌道上のアイテムは、自動的に入手できる。



6 すばやいスパイダーノを避けながら床を叩こう



◀タル大砲で長距離移動してくると、すぐにティキボヨンとスパイダーノが登場する。



◀タル大砲に入る前にボーナスステージへ。スパイダーノが心配なら、先に倒しておこう。

ボーナスステージ：パターン5





G 斜め上の瞬間で発射すること

口を開けた合間をねらってタル大砲で移動するが、「G」を取る場合は、タル大砲が斜め上を向いたときに発射すればよい。



←放物線を描いて「G」を回収し、向こうのタル大砲に落ちることができる。

7 ゴールバレルの奥も忘れずに！

最後のパズルピースは、ゴールバレルよりさらに進んだ右側の花の中に隠されている。ゴールバレルに入る前に取りにいこう。



←花は、ゴールバレルより一段低い場所にある。行き過ぎての落下には注意しよう。



！ 自動発射のタル大砲は飛びこむタイミングに注意

タル大砲には、自分で発射できるタイプと、タル大砲に入ると自動的に発射されるタイプがある。ここではどちらのタイプも登場。「G」の入手後は両タイプがほぼ交互に登場する。自動発射のタイミングまで計算して飛び出さないと、ミスにつながる。

とくに最後のコングの顔をした像の口は、連続ダメージの危険が高いので気をつけよう。



←自動発射タイプのタル大砲はトゲトゲの円が目印。ドクロマークは1回使いきりタイプ。



←サルの顔の巨大な像にはさまれるとミスとなるが、ここを過ぎればゴール。

マップ攻略編

エリア5 ● フォレストエリア

5-6 きのこトランポリン

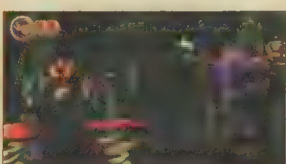
×7		SG	01:11:00
		G	01:22:00
×1		S	01:41:00
		B	01:58:00

おまけ　スパイダーノ



K ティキヒドリーに接触しないように

「K」を守るように、ティキヒドリーが飛んでいる。ティキヒドリーが上のほうへ行ったときに、小さくジャンプして入手しよう。



↑左右にトランポリンがあるので、ジャンプが大きくなりがちだ。

2 側面のトゲに接触しないように注意



←トゲのそばにあるパズルピース。バレルジェットを使えば、トゲを回避できるはず。

ジャンプの使い分けが決め手となる

トランポリンを使いながら大きくジャンプし、敵やトラップを回避しよう。いっぽう、大きくジャンプするとダメージを受けるトラップが多いのも特徴。状況に合わせたジャンプの使い分けこそが、コースクリアの条件となる。



↑トランポリンを使い、大きくジャンプしていこう。



↑高く飛びそうな位置で、天井にトゲの罠があることもある。



1 床を壊して下に落ちよう

ツタを使って空中移動した先に、少し色の異なる床がある。床を壊すと下に隠し空間があり、コインとパズルピースを入手できる。



←ツタからジャンプして移動してきた直後のポイントなので、つい見落としがちだ。



P.172へ

ローリングジャンプで「0」入手!

「0」は、通常の方法では入手できない。手前の橋からローリングアタックで飛び出し、「0」を手に入れたところでローリングジャンプして上の橋へ。ジャンプしないとそのまま落下してしまうし、ジャンプが早すぎると「0」を手に入れることはできない。

何度かプレイすればタイミングをつかめるので、落下に注意しつつ挑戦してみよう。



←「0」の入手に挑戦する前に、上の橋にいるティキを倒しておくのが安全策。



←落ちる前にジャンプすれば、橋の上へリカバリーできる。

3 草沿いに上へと移動しよう

草と草の間は、実は上に登ることができる。右の草をつかんで上に回ると、空中のパズルピースを見つけられる。



←草をつかむときも移動するときも、ティキヒドリーがじゃま。接触しないように注意。



→P.171から

4 ポパポタマスをすべて倒そう

3体並ぶポパポタマスをすべて倒すと、「N」の上からコインやパズルピースが降ってくる。ポパポタマスを倒すには、4回踏む必要がある。



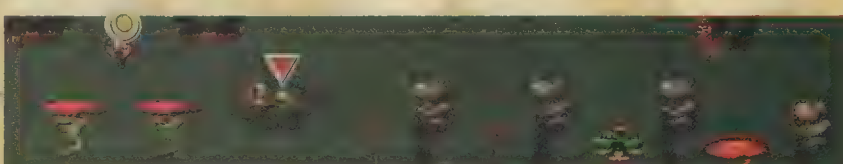
←手前のポパポタマスから連続してジャンプするだけでクリア。カウント数にだけ気をつけよう。

! 赤いきのこで上の傾き床へ

手前のポパポタマスからも移動できるが、傾き床の下に赤いきのこが隠されている。これを使えば、ほぼ確実に床の上へ移動可能。ここから「G」を入手しよう。



←上の床に乗り、右に見えるバナナの先に「G」がある。



5 落下は慎重に！ バナナの下にタル大砲あり！

連続する振り子の2つ目から落ちると、バナナを取ることができる。このバナナのいちばん下にあるタル大砲から、ボーナスステージへ行ける。振り子の揺り幅は小さいので難易度は低いが、慎重に進もう。

ボーナスステージ：パターン④


⬆不自然な位置にあるバナナは、タル大砲への足がかりとなる。


⬆タル大砲の中に入れば、あとは自動的にボーナスステージへ。



7 パクモドキの上に最後のパズルピース


⬅トランポリンのいちばん下まで降りていくと、パズルピースが見えるのだ。



5-7 森のはこび屋さん

×7
×1

SG	01:45:00
G	01:57:00
S	02:08:00
B	02:22:00

おまけ　さぎょうロボットのアイディア

1 スタートすぐに上段へ移動する

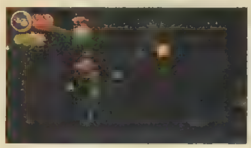
葉で隠されているが、きのこの足場の上にさらにもう1段の足場が存在する。ここに、このコース最初のパズルピースがある。



最上段から降りるときは、左端の床を壊して落ちればコインも入手することができる。

K 飛んでくるバナナの軌道に「K」が出現！

このコースでは、プロペラフラワーに運んでもらうことが多い。アイテムも流れてくるので、ドンキーコングの位置どりに注意。

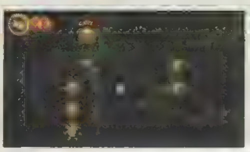


バナナはまっすぐには飛んでこないが、動き回る必要はない。惑わされないように。



! ツタを上下移動してティキスパイクを避ける

移動中に飛んでくるのは、アイテムだけではない。敵などの障害物は、ツタを上下に移動して回避しよう。

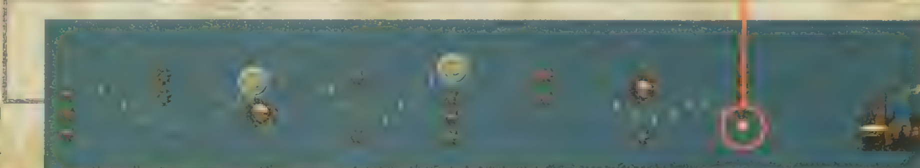


ジャンプなどで回避できないので、ツタによる位置どりが大事になってくる。

O ティキスパイクを避けるだけでOK



「O」はティキスパイクの間を飛ぶので、手に入れるのに特別な行動は不要。



タイプの異なる2種類のプロペラフラワー



⬆大きなプロペラフラワーは、ドンキーコングを運ぶ。



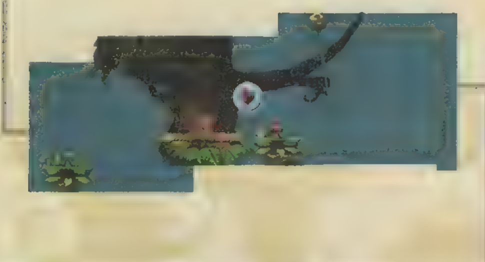
⬆小さいプロペラフラワーはつかまると下がっていく。

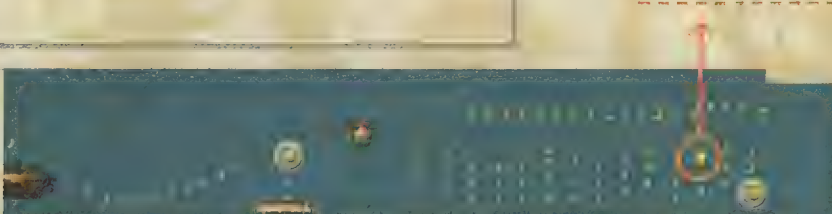
2 パズルピースは花の中にある



⬅このコースでは、パズルピースの大半が隠されている。花などにとくに着目するとよい。







P.176へ

3 足場を登ってタル大砲へ

葉に隠された足場を上まで登ると、プロペラフラワーとタル大砲が見つかる。タル大砲へは、つたを伝っていくのもよいし、ローリングジャンプでも飛びこめる。



⬆一段高い足場から左上へジャンプ。すると、視界が開けるはずだ。



⬆タル大砲に入るのに失敗すると、落下位置によってはミスとなってしまう。

ボーナスステージ:パターン8 [illegible]

N [illegible]



⬆2つ手前の床下からタル大砲に入ってプロペラフラワーの上へ進むと、下にある「N」は入手できない。

5 床は壊して大丈夫！　下にはタル大砲あり！

下に足場が見えないが、空中に浮かぶ足場は壊して問題ない。下にはタル大砲が待っており、もうひとつ上の足場へ飛ぶことができる。その最上段右奥にパズルピースがあるので、回収後に足場を壊して下に戻ろう。



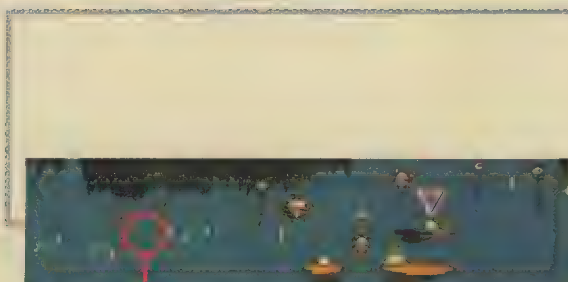
⬆一見壊すとミスになってしまいそうな場所だが、大丈夫だ。



⬆打ち上げられたときには、葉に隠されたもうひとつの足場がある。

➔P.175から





4 DKバレルで袋を破壊する

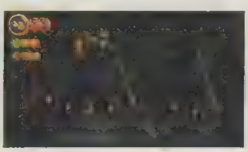
隠れた足場には、DKバレルが置かれている。これを投げつけ、ぶら下げられた袋を壊そう。



⬆DKバレルを使うこと以外には、入手方法はないので慎重に行おう。

！ 揺れ方の異なるツタに惑わされないこと

これまでどおりのツタも登場するが、揺れるスピードが異なる。勢いで進んで、落下しないように気をつけよう。



⬅ツタ自体も短めなので、つかみにくい。

！ 時間をかけると落下は確実

ドンキーコングがぶら下がると、真っ赤になっていくプロペラフラワー。手を放すともとの位置に戻るが、限界を超えると落ちる。



⬅無理をさせすぎると、ツタがちぎれて飛んでいくのがプロペラフラワーの特徴。

上下から現れるティキスパイクに注意

デカプロペラフラワーで進んでいると、前方に突然ティキスパイクが現れる。すばやい位置どりが必要とされる。



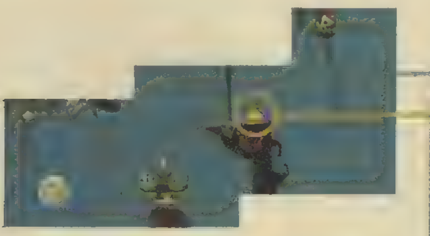
◀あわてなければ、十分回避可能。避けたあとは、すぐ次のティキスパイクに備えよう。

「G」がバナナとともに飛んでくる



◀飛んでくるバナナの最後尾に、最後の「G」がある。取りそこなわないように。





6 7 最後の2つも花の中



◀数少ない床に咲く花には、パズルピースが2つも隠されている。



5-8 だっしゅつ! 虫のやかた

×5	
×1	

SG	01:13:00
G	01:21:00
S	01:34:00
B	01:48:00

おまけ　パクパクファミリー

ローリングアタックで壁を壊して進もう

このコースでは、行く手を木に遮られている場所が数か所ある。そのほとんどは回避ルートがなく、必ず壊す必要があるので、ローリングアタックで体当たりしよう。数回繰り返すと木を破壊できるので、先へと進むことができる。



←スタートしてすぐに1つ目の木が登場。ここでは時間の制限はないので、余裕を持って壊すことができる。





←ルートを迷っている暇はない。「K」を回収するなら、ここからは上ルートを進もう。

2 パズルピースのために上のルートを継続する

「K」を取ったあとも、上のルートを継続する。いちばん奥に花があるので、そこにパズルピースが隠されている。一度でも下に落ちたら、あきらめるほうがよい。



←最短ルートを進まなければ、すぐにウゾウゾに追いつかれてしまう。

床を壊すとウゾウゾ登場! ここからは時間との戦いだ

木の中にある土台を破壊するたびに出てくるウゾウゾ。すべてを壊したときから、ドンキーコングの後ろからウゾウゾが追いかけてくる。ウゾウゾに飲みこまれるとミスとなるので、とにかく逃げるしかない。



↑このコース、事実上のスタートはここからといっても過言ではない。

ウゾウゾに飲みこまれるとミス!



←画面左端から、どんどんウゾウゾが現れる。倒せないので逃げるしかない。



←ウゾウゾの数が増えるとピンチ。危険を知らせる音楽も大きくなる。

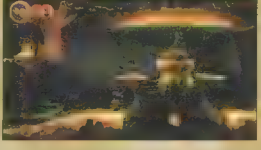
1





P.180へ

3 木を破った勢いを維持してそのままがけへ!



←木を突き破ったまま転がると、パズルピースまで届く。回収後は、すぐにジャンプしよう。

動く床は高さを合わせてジャンプで移動する

上下に移動する床では、隙間を通りぬけていくしかない。動く床が下がらないかぎり、ジャンプしても隙間には届かないので注意すること。



←ここで足止めをくらうと、ウゾウゾとの距離が一気に縮まる。あわてずにすばやく行動を。

O 足下にきのこトランポリン

空中の「O」では、前方に見える赤いきのこを使って草をつかみ、戻ってくることもできる。しかし、「O」の真下にも赤いきのこが隠されている。



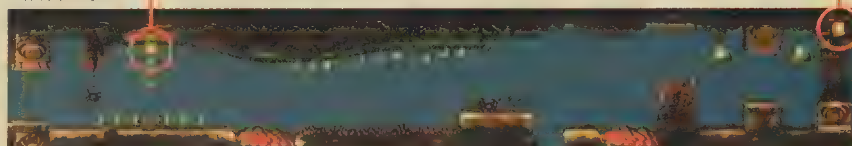
←戻るより、床を叩くほうが早い。ここから草をつかみ「O」回収後はそのまま移動しよう。

N 動く床の上に「N」を発見



←空洞は上下しているので、足場が高くなったタイミングでジャンプすれば入手できる。

→P.179から





4 葉に隠された場所に注目!

スパイダーニの糸を切るように下へ降りると、目隠しが取れてパズルピースが見える。このとき、スパイダーニはまだ倒されていないので、パズルピースを取る際に倒そう。



←最短で進みたいならスパイダーニを飛び越えた上ルートへ。パズルピースを取るなら下へ。

5 いちばん下で回収し一気に駆け上がる

葉で隠されているが、いちばん下は木でじゃまされていないうえ、パズルピースが置かれいる。木を壊して進むよりは、いちばん下まで降りるほうが楽だろう。



←いちばん下のパズルピースを回収後は、ジャンプして一気に駆け上がろう。

G 3番目のタル大砲から左斜めにジャンプ

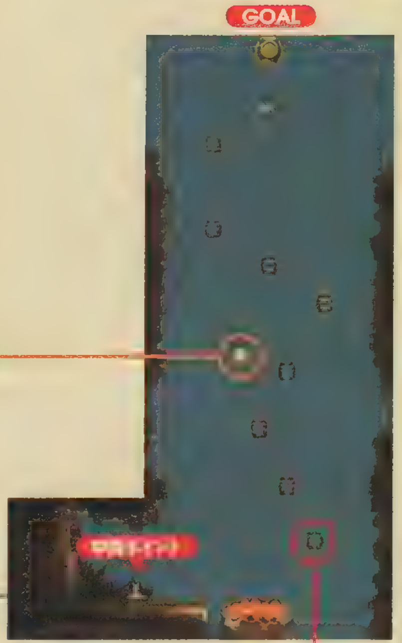
上に登るコースなので、タル大砲で打ち上げられていこう。3つ目のタル大砲から飛び出すときに左斜めをねらうと、「G」を取ることができる。そのままもとのタル大砲に戻り、次のタル大砲へと飛びこもう。



◀タル大砲は固定なので、ジャンプ後にコントロールスティックを左に入力。



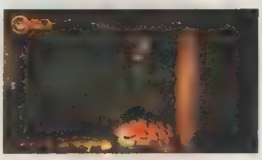
◀ウゾウゾが迫っているので、できるだけ早く次のタル大砲へ移動したい。





! タル大砲に飛びこんでちょっとひと安心

コースの突きあたりまで来ると、頑丈な切り株が行く手をふさいでいる。床のきのこを利用し、頭上のタル大砲に入ろう。ここまでくれば、とりあえずひと安心。



◀この先が、中間ポイント。ここまでにミスをすると最初からやり直しとなる。

! タル大砲に入るとウゾウゾ再登場

中間ポイントを過ぎ、1つ目のタル大砲から打ち上げられた瞬間から、ウゾウゾが再登場。再び追いかけてくる。タル大砲を使い、ゴールバレルまで逃げきろう。



◀下からわいてくるウゾウゾは、かなり怖い。慣れるまではゴールすることだけをめざそう。

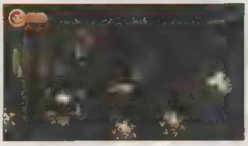
5-K タルたいほうラビリンス

×5	SG	01:36:00
	G	01:39:00
×0	S	01:41:00
	B	01:55:00

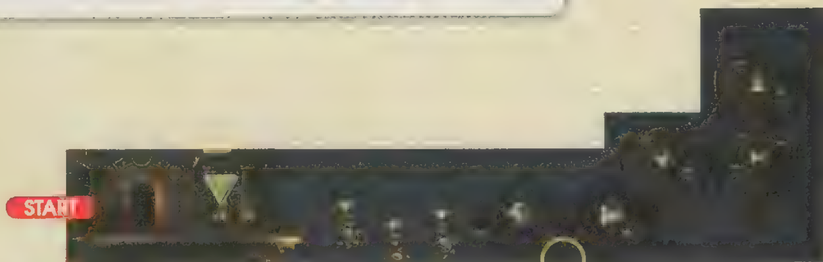
おまけ　フォレスト（ジオラマ※このコースのパズルピースを集めたあと5-Bをクリアする）

後戻りができない難しいコース

ティキドリーを踏み台にしたり、タル大砲で進んだりすることから、ほぼ後戻りは不可能。また、ティキスパイクも多く登場する。

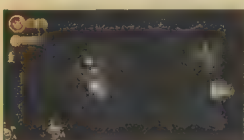


◀タイミングをはずすと、ティキスパイクと接触。ダメージを受けてしまう。



1 手前のタル大砲に注意しよう！

最初のタル大砲の奥のパズルピースでは、ティキドリーを踏んで大きくジャンプし、手前のタル大砲を飛び越えて進もう。



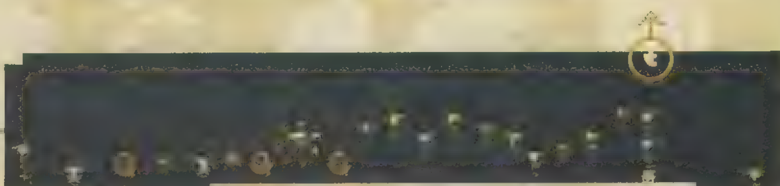
◀手前のタル大砲に入ると、パズルピースを飛び越えて進んでしまう。

3 チャンスは2回まで！

ティキドリーを踏み台に飛ぶが、2体のティキドリーがいなくなるとタル大砲に入ってしまう。そうなると強制的に移動となる。



◀ティキドリーを踏んで飛んできた最終地点なので、もっとも取りやすいかもしれない。



回ってくるタル大砲に飛びこもう

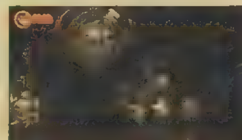
ぐるぐる回るタル大砲への移動は、タイミングが重要。スピードが速いので、少しでもずれるとダメージを負ってしまう。



じゃまをするティキスパイクの動きもそうだが、タル大砲の回転スピードも速い。

2 右斜め上にパズルピース

メガティキスパイクを軸とする4つ目のタル大砲から、パズルピースを入手可能。タル大砲が右斜め上に向いたところで発射しよう。



ここで飛び出すと、見えない位置に着地用のタル大砲がある。



高いジャンプでティキスパイクを避けよう

コース奥のルートでは、高い位置からの大ジャンプが基本。表示サイズが小さく、床が常に波打つので、コース屈指の難所だ。



全体が上下に波打っているので、足場が低い位置のときに大ジャンプで飛び越えよう。

4 空中のティキスパイクを避けパズルピースを取ろう

頭上を回るティキスパイクの隙間をぬうのがとても難しいので、足場の動きをあまり意識せずに飛ぶのが成功のコツといえる。



左右どちらからでも進入できるので、やりやすい方向からチャレンジしよう。



P.184へ

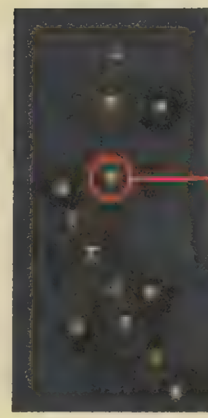
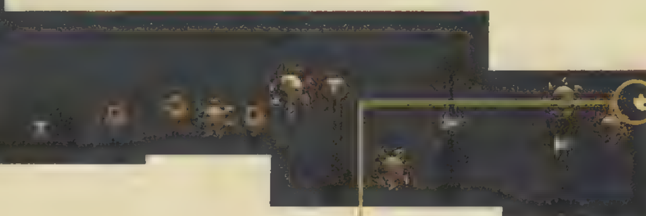
滞空時間も計算して移動

背後から手前のタルへと移動する際には、通常のタル大砲間移動とは滞空時間も角度も異なる。ただし、ティキスパイクがタル大砲から離れたタイミングで飛び出すのは変わらない。



ドンキーコングは斜めに飛び出し、ティキスパイクは左右に動いている。接触に注意。

→P.183から

5 タル大砲のいちばん高いところで飛び出そう!

上下に動くタル大砲から固定のタル大砲への移動を行うが、タル大砲の動きがとにかく速い。多少ずれていてもタル大砲の中に飛びこめるが、後半はメガティキスパイクが行く手をふさいでいるので、かなりシビアなものとなる。

パズルピースは、次のタル大砲を無視し、最高位置で飛び出すと入手できる。次のタル大砲に入ると、入手不可能になってしまう。



パズルピースが右端に見えている、2番目のタル大砲から飛び出すのが正解



パズルピースに近いタル大砲からは、メガティキスパイクがじゃまをして移動できない。

5つの円の上を回転するタル大砲の間を移動する

5つの重なった円の上を動くタル大砲を移動して進むという、最後の難関。円1つおきにティキスパイクも回っているので、一見難しそうに見えるが、チェックするのはタル大砲同士のタイミングのみでよい。

このタル大砲ゾーンを通過すると、最後は自動発射のタル大砲に入る。ゴールまで運んでくれるので、ここさえクリアすればOK。



⬅タル大砲とタル大砲が、もっとも近づくときに発射しよう。



⬅円を抜け、自動発射のタル大砲に入れば、あとはゴールまで一直線だ。





5-B ナゾの追せき者 マンゴルビー

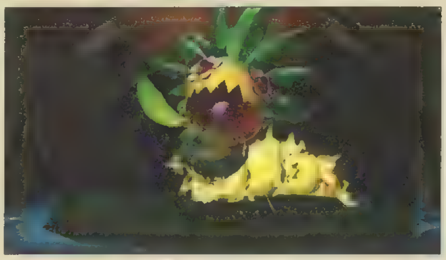
SG	00:58:00
G	01:02:00
S	01:20:00
B	01:49:00

バインフォレスト（おんがく）、空とぶティキドリー（おんがく）、ナゾの追せき者 マンゴルビー（おんがく）

寝起きが悪い？ マンゴルビー

森の中の湖で寝ていたマンゴルビーのもとにたどり着いたドンキーコング。そこに現れたワッキーパイプは、目覚めたばかりのマンゴルビーを催眠にかけて操る。

操られたマンゴルビーは、電撃を帯びるとドンキーコングたちを追いかけ始める。どこへ行っても追いかけてくるマンゴルビーから逃げるには、ティキ族ごと黙らせる必要がありそうだが……。

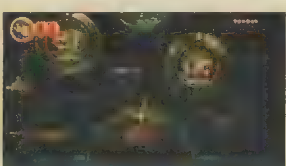


⬆ロッキーワイプに催眠をかけられ、ドンキーコングに敵意をむき出しにするマンゴルビー。

5つのスイッチを入れてアタックしよう！

いちばん下の草にあるV字型のスイッチを入れると、マンゴルビーは水中から登場。ドンキーコングを追いかけ始める。

放電中のマンゴルビーは無敵なので、まずは放電を止める必要がある。回転する草の上のスイッチをすべて入れると、マンゴルビーの放電が止まる。ここで胴体に攻撃しよう。3回攻撃を成功させるとクリアとなる。ただし、スイッチの入っている時間には制限があるので注意すること。



⬆スタートのスイッチは、自分で入れにいかなければならない。



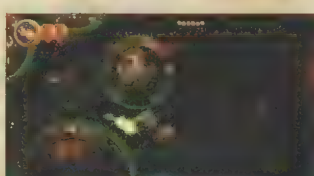
⬆スイッチは、すべて入っていなくても一定時間でリセットされるので注意。



⬆1回踏みつけが成功するごとに、マンゴルビーの胴体が短くなる。



⬅マンゴルビーは追跡による接触ダメージのほか、雷も落とす。落ちた雷は、草の上をぐるりと回っていく。



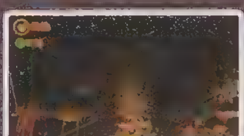
⬅草の上を追跡してくるマンゴルビーも、木の足場にはやってこない。緊急避難場所として利用しよう。

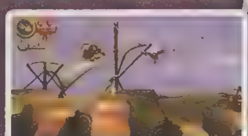
【エリア6】
クリフエリア



山や洞窟、壊れた沈没船など、さまざまなコースを突き進む難度の高いエリア。ティキドリーが頻繁に出現するので、その周囲をよくチェックし、なにかあればジャンプの踏み台として利用しよう。









クリフエリア　コースリスト

6-1 ドロドロタールフォール

×9		SG	00:58:00
		G	01:13:00
×2		S	01:26:00
		B	02:23:00

おまけ　マンゴルビー

タールに落ちたらすぐに陸へ上がる



➔タールの沼に落ちても、すぐに陸へ上がれば大丈夫。体についたタールは地面たたきで落とせる。





あまり欲ばらずに進んでいこう



⬆上から下へ移動する足場の上にはバナナがある。足場は狭いので、取ることに集中すると落ちやすい。

ヒホネザウルスカートを倒してから入手

画面右にある上から下へ移動する足場を使って、DKバレルのある場所へ。ただし、さらに右の足場ではヒホネザウルスカートが炎を出してくるので、先に倒してから取りにいくほうが安全だ。



⬆炎でダメージになるだけだが、安全に進めるならそれもOK。

1 シーソーのような足場を利用して取ろう

パズルピースの1つ目は、高い場所にある。まず、真下の足場はシーソーのように左右が浮き沈みするので、ドンキーコングを右へ寄らせて左側を高く浮かせ、そのまま左からジャンプ。左上に草があるので伝っていこう。



⬆足場の左を高くしてそこからジャンプすれば、草まで届く。



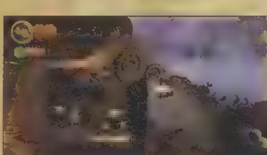
⬆草を伝って進めば、パズルピースの場所にたどり着く。



P.190へ

2 わざと下へ落ちればパズルピースを発見

この場所へ来ると、画面右にはタル大砲がある。すぐにそこに入ってしまいがちだが、実はタル大砲の下へ落ちれば、2つ目のパズルピースを見つけられる。パズルピースを取ったあとは、大きなタールの沼を何度もジャンプしながら越えていき、先へと進んでいこう。



⬆スカルザウルス2体を倒してから下へ。サボテンの中身はバナナだ。



⬆地面たたきで岩を破壊してパズルピースを入手　右にはタールの沼がある



⬆タールの沼を連続ジャンプで越えていけば、先へ進むことができる、

0 タールの沼を抜けていくとそこに「0」がある



⬅恐竜の骨のような足場を3つ越えたあと、タールの沼を突き進んでいけば見つけられる。

3 黒い霧がじゃまになって見えにくいパズルピース



⬅黒い霧から少し見えているパズルピース。バレルジェットでジャンプして入手しよう。

➔P.189から



5 この足場から左へローリングジャンプ

⬅タル大砲を使ってこの足場へ。そのタル大砲の上をローリングジャンプ。

⬅すると画面左の木の足場に届き、上のタル大砲に入ればパズルピースを入手。



4 タンポポを吹いてみよう

➡ここのタンポポにパズルピースが隠されている。





6 しまうまのいる場所からボーナスステージへ



⬅しまうまが顔を出している穴の中が、ボーナスステージの場所となっている。



⬅ローリングジャンプしなくても、高いジャンプで入ることができる。

ボーナスステージ：パターン7

9 ゴール直前にある最後のパズルピース



⬅シーソー型の足場。左を高くさせてそこから高いジャンプをすれば、木の足場に届く。



6-2 ドロぬまのトロッコ

×5
×1

SG	01:33:00
G	01:34:00
S	01:35:00
B	01:37:00

おまけ　おたすけピッグ

1 タールの沼を渡ればボーナスステージへ

3つ目の木の足場からタル大砲に入るのが通常のルート。ただし、タル大砲に入らずに、下に落ちてタールの沼を突き進めば、その先にボーナスステージがある。パズルピース入手後は、いったん木の足場まで戻ってタル大砲に入ろう。



←タールの沼で沈むとミスとなるので注意。沼から出たら、地面たたきで体中のタールをはじき飛ばそう。

ボーナスステージ：パターン3





0 [illegible]



↑上下2段のレールのうち、下を通れば「O」を入手。すぐにジャンプして、上のレールに乗ろう。

2 上りレールの頂点近くでジャンプ

レールが上向きになって、天井からトゲが出ている地点。天井よりさらに上めがけてジャンプすれば、パズルピースの部屋へ。上りの頂点あたりで飛び上がれば、成功しやすい。



←ジャンプのタイミングが悪いと、ミスとなってしまう。



←中身はパズルピースだけ。そのまま出るときも、ティキドリーに注意。

しゃがんでトゲをやりすごそう

トロッコに乗ってしばらく進むと、天井にトゲのついた場所へ。レールと天井までの幅は狭く、そのまま入っていくとミスとなるので注意すること。しゃがんで通りぬけよう。



←トロッコで走っているときは、敵キャラクターと触れてもミスにつながるので注意。

ホネザウルスカート3体への対処法は……

レール上にホネザウルスカートが3体並んで走行している地点。ドンキーコングのトロッコのほうが速いので、そのままいけば接触してしまう。ジャンプして踏みつけよう。



←踏みつけて先頭に立てば、速度が勝るドンキーコングのトロッコは、切りぬけていく。



P.194へ

ティキドリーを踏みつけて連続ジャンプ

4体のティキドリーを踏み台にし、タイミングよくジャンプしながら通りぬけよう。一度踏みつけるとティキドリーは落ちてしまうので、やり直しのきかない難所だ。



←この4体のティキドリーを踏みつける際は、ボタン操作は必要ない。



←とがった岩を飛び越えるときだけ、Aボタンを押して高くジャンプしよう。

ジャンプしても中には入れない



↑2つ目のパズルピースのように中には入れない。ジャンプするとミスとなるので、しゃがんで通ろう。

N 思い切った 強めのジャンプで

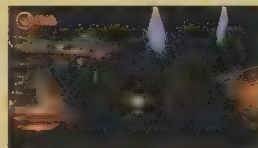
縦2列に並んだドデカティキドリー地点。上のドデカティキドリーに「N」が乗っているので、手前のティキドリーを踏み台にし、タイミングよくジャンプしよう。



⊖ティキドリーを踏みつけると同時にジャンプすれば、通常より高く上へ飛ぶことができる。

3 上のレールを使えば取るのは簡単

「N」を取った直後、ティキドリーを踏みつけて高くジャンプすれば、上下2段のレールのうち上のレールを進むことができる。上のレールを通ればパズルピースを入手できる。



⊖パズルピースを取るときにジャンプが低いと、取れても着地点に届かずにミスとなる。

→P.193から





4

! 途中から卵の中をトロッコは走っていく

転がる卵の上を走っていたトロッコは、途中から空洞になった卵の中に入って進むことになる。敵キャラクターの心配は減少するが、とがった岩や大きな穴などが出現するので、かなり頻繁にジャンプすることが必要となる。周囲のことより、ジャンプのタイミングに気を配りつつ走ろう。また、4つ目パズルピースは、大きな穴の上に浮かんでいる。



⊖バナナを取るつもりで、とがった岩をジャンプでかわしていこう。接触すればミスとなってしまう。



⊖穴の上にあるパズルピース。あまり高くジャンプすると、飛び越えてしまうこともある。

画面に足場が壊れるが小さくジャンプして取ろう

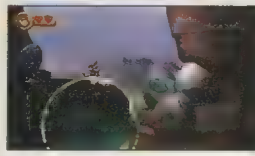
「G」が画面右から見えた直後に、足場が2つに壊れる。だが、あわてずに壊れた先端から低くジャンプすれば、「G」を入手できる。高いジャンプだと飛び越えてしまう。



⊖落ちないように、つい高くジャンプしてしまうが、ここは落ち着いて低めにジャンプを。

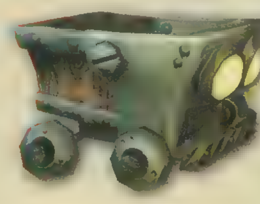
大きな卵に乗ってゴールをめざそう

レールがとぎれると、トロッコは大きな卵の上を走ることになる。途中には、ティキドリーやティキヒドリーが障害となっているので、ジャンプでテンポよくかわして進もう。



⊖ティキドリーは、踏みつけて倒すと卵から落ちることがある。ジャンプでかわそう。







卵が壊れればゴールまであとひと息

卵が壊れると、ドンキーコングのトロッコはレールの上へ。だが、その足場も次々と壊れていくので、油断は禁物だ。これまでのようにジャンプでかわし、ゴールをめざそう。



⊖レールの下はタールの沼。沼に落ちると、これまでとは異なり、即ミスとなってしまう。

5 パズルピースはサボテンの中に

ようやくゴールに到着。すぐにでもゴールに入ってしまいそうだが、実は最後のパズルピースは、右にあるサボテンの中に隠されている。ゴールに入る前に取っておこう。



⊖難関を越えてきたので、つい見逃しがちなサボテン。地面たたきでパズルピースを取ろう。

6-3 上げ下げゆかの谷

×5
×3

SG	01:26:00
G	01:47:00
S	02:06:00
B	02:55:00

おまけ　ティキボヨン

1 サボテンの中を調べよう

スタート地点から画面左にあるサボテン。これを地面たたきでつぶせば、中からこのコース最初のパズルピースを入手できる。


進行ルートとは逆方向にあるので、少々気づきにくいかもしれない。

K 草を利用すれば入手が可能

上げ下げ床を利用して、右の床を高くし、画面右上の草にジャンプでつかまって進めば、「K」を入手することができる。


左の足場が重みで低くなれば、右が高くなる。その間にすばやく右へ渡ろう。

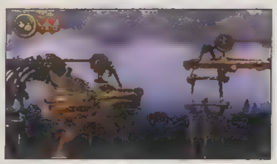


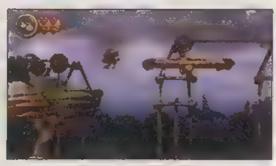


! 上げ下げ床の基本テクニック

6-1のシーソーの足場のように、上げ下げ床は、ドンキーコングが乗った床が下がり、反対側の床が上がるようになっている。ドンキーコングがジャンプしたり、上がった床へ移動したりしようとすれば、上がっていた床は少しずつ下がるので、すばやく移動しよう。

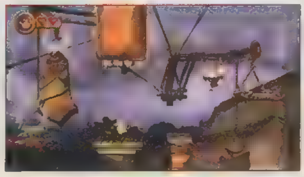

ドンキーコングが乗ることで、床の上下を均等にすることができる。


少しずつ床が上がってきたところを、すばやく飛び越えて移動しよう。


ここでは上下する床が多いので、テクニックのコツをつかんでおこう。

高くジャンプするときは岩のトゲに気をつけよう

この地点の木の足場は、大きな石の重りで浮かんでいる。ドンキーコングが乗ると、下へゆっくりと移動するが、すぐに石とともに落ちてしまう。このとき、避けるつもりで高いジャンプをすると、トゲのついた岩に接触、下へ落ちてミスとなりやすい。



⊖このコースの足場はもろく、すぐに壊れてしまうものが多い。着地点や周囲をチェックしつつ、ジャンプの連続で切りぬけていこう。





P.198へ

3 この上に登れば ボーナスステージへ

上げ下げ床を利用して、ボーナスステージに進むことができる地点。ただし、通常2つの床がワンセットの上げ下げ床だが、この地点では1つだけ。そこで、床の上をジャンプしながら、少しずつ床を上に上げていこう。



⊖ドンキーコングが床に乗ると、ここまで落ちてしまう。



⊖床の上でジャンプを続けると、床が少しずつ上昇する。床から飛び出さないように。



⊖十分高くなったところで、岩の中へ。苦労して入るボーナスステージなので、クリアしよう。

ボーナスステージ:パターン[4]

2 画面右下に見える パズルピース

タル大砲に入ろうと近づくと、画面の右下にパズルピースを見つけられる。通常のジャンプではまったく届かない距離だが、ローリングジャンプとバレルジェットを両用すれば、パズルピースを取ることができる。



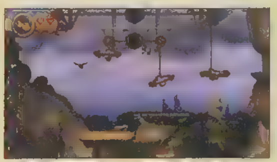
⊖パズルピースの下にはタル大砲があるだけ。ジャンプするには、かなり勇気が必要だ。



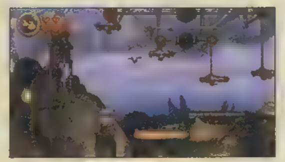
⊖ローリングジャンプで十分届くが、難しいようならバレルジェットを活用しよう。

N 上げ下げ床を順序よく使えば入手可能

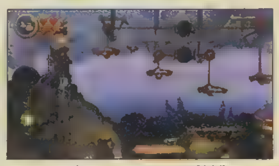
4つの床が並んだ2組の上げ下げ床。そのうち右の床から左の床へ1つずつ順序よく飛び乗っていけば、うまく左の床が階段のように上に上がり、「N」のある場所まで行くことができる。床と床の間を飛んでいるティキドリーはじゃまなので、早く倒しておくとよいだろう。



↑右の床に乗れば、左の床が上がる。あわてず、左方向へ進んでいこう。



↑左の床がすべて上がり、ちょうど飛び越えやすくなっている。



↑「N」を取ったらすばやく後戻りし、ゴールをめざして進もう。



4 3つのサボテンの中を調べると……

この地点の周辺には3つのサボテンがある。左のサボテンにはタル大砲が隠されており、タル大砲を使えば、「N」のある奥のルートへ飛ぶことができる。中央のサボテンにはパズルピース。そして、右のサボテンには、奥ルートから手前のルートに戻るタル大砲が隠されている。



↑サボテンの前で地面たたきすれば、タル大砲が出現する。



↑中央のサボテンにはパズルピース。取る前にホネザウルスを倒そう。



↑右のサボテンからはタル大砲。上げ下げ床を使ってタル大砲に入ろう。



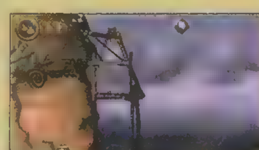

G 足場に乗ってから下がったときに一度降りる



◎足場の草につかまり、少しだけ下がろう。すぐに飛び降り、再び足場の上に乗ろう。

5 下がる足場の上からローリングジャンプ

「G」を取った後、そのままロープウェイのように下っていこう。足場が止まると、真下にタル大砲があり、ここに入ればゴールも同然だ。ただし、画面右上にもタル大砲が浮かんでいる。かなり遠いのだが、足場の上からローリングジャンプで入ることができる。



◎下ってきた足場の停止したところから、画面右上のタル大砲めがけてローリングジャンプ。



◎バレルジェットも使えれば、かなり高い確率でタル大砲まで届く。何度も挑戦してみよう。



◎パズルピースを取ったら、草を伝って降りていく。あとは、もうゴールするだけだ。

! 草をつかんでDKバレルを取る

草をつかむと下方へ移動。するとタル大砲が見えてくるので、そこをめがけてわざと落ちれば、草の上のDKバレルの場所へ。



◎タル大砲に入れば、連続してタル大砲に飛ばされ、DKバレルの位置に来ることができる。

! 上げ下げ床が動かない

上げ下げ床の右の床には大きな岩が乗っているので、乗っても上下に動かない。地面たたきで大きな岩を壊してしまおう。



◎大きな岩を壊して右の床を上げれば、先へ進むルートが開けるのだ。

6-4 きょだい！岩石ボール

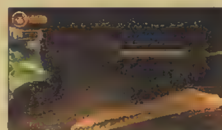
×7	SG 01:17:00
	G 01:36:00
×2	S 02:12:00
	B 02:51:00

おまけ　ティキアッチィ

1 ローリングジャンプでタル大砲に入りボーナスステージへ

「K」を取った場所からそのまま画面左に進むと、タル大砲が浮かんでいる。通常のジャンプでは届かないが、ローリングジャンプを使えばタル大砲に入ることができる。そこからボーナスステージへ進もう。

ボーナスステージ：パターン11



↑「K」のあった場所からジャンプ。失敗はミスにつながる。



↑タル大砲に入れば、あとはボーナスステージを待つだけ。



！ 風車に息を吹きかければ

風車に息を吹きかけると、羽根が回転。すると、画面左の木の足場が下がってくるので、これに乗る。そして、中央のツタにつかまれば、DKマークが出現する。



←DKマークを地面たたきで押せば、道をふさいでいた岩石ボールがどこかへ転がる。

3 風車草に息を吹きかけてみると

急な坂を下った地点。上からは岩石ボールが転がり落ちてくるので、注意すること。隙をみて風車草を吹いてみれば、パズルピースを見つけることができる。



←頻繁に岩石ボールが転がってくるので、ノーダメージでパズルピースを出すのは大変。



K ホネザウルスを踏み台にしてジャンプ

「K」のある木の足場のさらに下には、ホネザウルスがうろうろしている。これを踏み台にして、木の足場まで飛ぼう。



◎上から落ちてくる岩石ボールにも注意しつつ、木の足場までジャンプで乗ろう。

2 岩石ボールに注意してサボテンの中を探そう

画面の上から岩石ボールが落ちてくる場所。ホネザウルスカートまでいるので、まずこれを倒してからサボテンを地面たたきでつぶし、パズルピースを取り出そう。



◎ホネザウルスカートと格闘すると、岩石ボールに接触してダメージとなることもある。



O ホネザウルスカートを利用しよう

木の足場の上に「O」が乗っている。普通のジャンプでは届かないので、ホネザウルスカートが首を伸ばしたところを踏み台にしてジャンプし、木の足場に乗ろう。



◎かなり高い場所まで首を伸ばす、ホネザウルスカート。絶好のジャンプ用踏み台だ。

4 転がる岩石ボールに気をつけながら

岩石ボールが転がってくる通路の端に、パズルピースをつけた風車草がある。ノーダメージで取るのはかなり困難。岩石ボールに押し出されてミスとならないようにしよう。



◎仮にミスとなっても、パズルピースを取ったあとなら記録される。必ず入手しよう。



P.202へ

地面を叩いて大きな岩を壊してしまおう

先へ進む通路が、大きな岩によってふさがれている。地面たたきで壊そう。上から振り子のように降りてくる岩石ボールに注意。



「N」は、岩を壊す前に取っておこう。通路を進んだあとでは入手できなくなる。

5 バナナのある足場へジャンプしよう

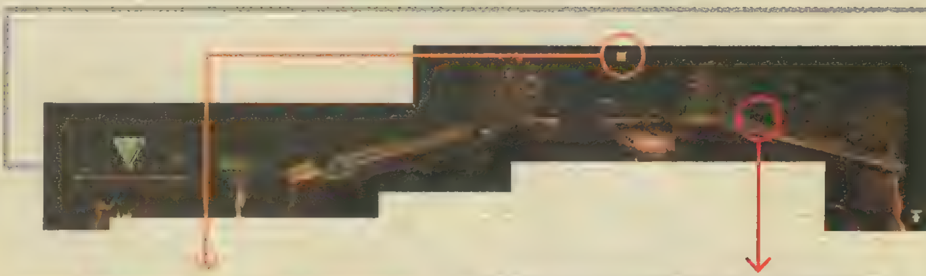
進行ルートとは逆方向にあり、見逃してしまいがち。岩石ボールの通路を渡った後は、画面左へジャンプで渡っていこう。



バナナがある足場から、パズルピースの場所へ。足場の下を岩石ボールが走る。

→P.201から





G ホネザウルスを踏み台にして[illegible]

ちょっと高い位置に「G」が浮かんでいる。その下にホネザウルスがいるので、踏み台にしてジャンプして取ろう。



ホネザウルスが踏み台になる。倒してしまうと、踏み台にできず入手は不可能になる。

岩石ボールの間を歩いて移動する

岩石ボールが休まずに落ちてくる地点。5つ目と6つ目の岩石ボールの間に小さなスペースがあるので、そこに入って進もう。



前後に岩石ボールというのは危険な状況だが、落ち着いて進めば難なくクリア。

❗ くぼみの中でしゃがんで岩石ボールをやりすごす

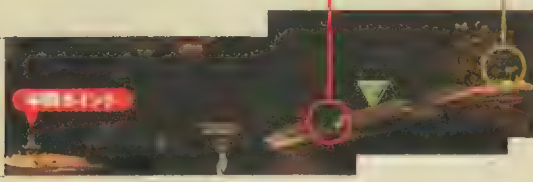
くぼみのある坂の上から、大きな岩石ボールが転がり落ちてくる。続けて2つ転がってくるので、その間はくぼみの中に入ってしゃがみ、通り過ぎるのを待つこと。最後の1つが通り過ぎたら、次のくぼみまで急いで進もう。



⬆これほどの大きい岩石ボールは、ジャンプで飛び越えられない。



⬆すぐに新手の岩石ボールが2連続で落ちてくる。その前に移動しよう。

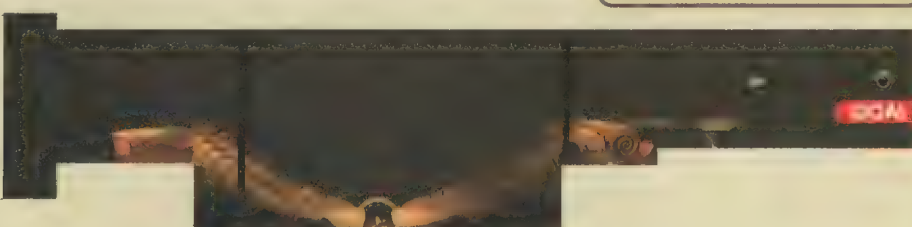


6 岩石ボールに気をつけながら

くぼみのある坂を上りきったところにあり、岩石ボールが落ちる真下にあるサボテン。ここにパズルピースがある。



⬆岩石ボールの下敷きになってもダメージのみ。そのつもりで取りにいこう。



7 くぼみの下を叩いてパズルピースを見つけよう

ゴール直前の大きな左右の坂。この上を岩石ボールが左右に転がるのだ。坂の下にはくぼみがあるので、ここにしゃがんで岩石ボールをやりすごそう。

また、くぼみで地面たたきすれば、パズルピースを入手できる。



⬆くぼみの2枚の岩の下に、パズルピースとタル大砲がある。



⬆岩石ボールの動きは速い。ローリングアタックで通りぬけよう。

6-5 かくれんぼランビ

×5
×2

SG	00:57:00
G	01:06:00
S	01:15:00
B	01:59:00

おまけ　家の中

アニマルコンテナまでたどり着く方法

スタート地点の真上に、ランビの入ったアニマルコンテナがある。近くにティキドリーがいるので、踏み台にしてジャンプしよう。



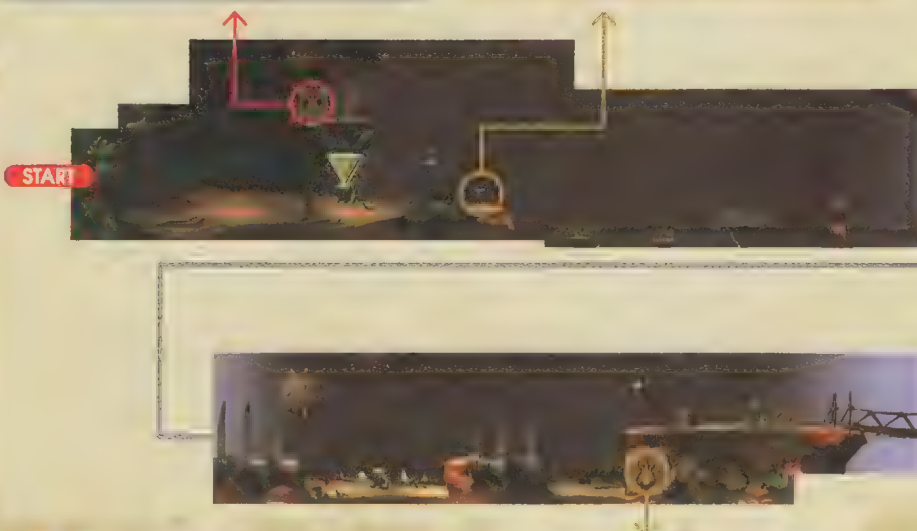
←左右にふわふわ飛んでいるティキドリー。踏み台にしてアニマルコンテナまで飛び上がろう。

1 風車草の下にパズルピースが出現

スタートからほんのわずか右へ進んだところにある風車草。しゃがんでこれに息を吹きかけると、パズルピースを出してくれる。



←息を吹きかけると、風車草は花を回転させて浮き上がる。下にパズルピースがくっついているのだ。



2 ブロックを壊してボーナスステージへ

ランビの絵のついたブロックがある地点。これはランビで体当たりしないと破壊できないブロックだ。ブロックを壊して奥へ進めば、ボーナスステージに挑戦できる。

ボーナスステージ:パターン10



↑ティキドリーが浮かんでいるが、踏みつけて倒しておこう。



↑ブロックにランビごと突っこめば、簡単に破壊できる。

K 岩石ボール[illegible]して高くジャンプしよう

ドンキーコングがランビに乗れば、ほとんど無敵状態。穴に落ちたり、火のダメージなどを受けなければ、障害物を破壊して進めるのだ。この地点で出現する岩石ボールも同様。ランビで体当たりすれば、岩石ボールのほうが粉々になってしまうので、気軽に突き進もう。


⬆足場から落ちないよう気をつけて「K」を高いジャンプで取ろう。


⬆岩石ボールもこっぱみじん。ほとんどの障害物は怖くなくなった。


⬆サボテンなどは、ランビに乗ったまま地面たたきしてアイテムを取ろう。





P.206へ

3 ランビから降りて風車草を吹いてみよう


⬅この場所の風車草に息を吹きかければ、飛び上がりながらパズルピースを出す。

! タル大砲を使って画面奥のルートへ

この地点のタル大砲に入ると、画面奥のルートまで飛ばされる。画面奥のルートの足場はもろく、すぐに崩れるので注意しよう。


⬅足場が次々と崩れていくので、立ち止まるのは禁物。出現するティキタンクは、体当たりではじき飛ばそう。

0 ダッシュして高いジャンプで取る

「0」を取るときは、通常のジャンプより、少し手前からダッシュしてジャンプするほうが、より高く飛べるので確実だ。



◀背後から足場が崩れてくるので、取るチャンスは一度だけ。タイミングよく飛ぼう。

! 無理をせず石の足場を渡ろう



◀石の足場の左右の動きをよく読もう。ジャンプの必要もなく安全に渡ることができる。

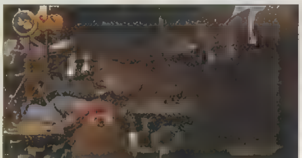
→P.205から





! ティキヒドリーに注意しながら渡っていこう

崩れる石の足場が連続している地帯。しかも、ランビも恐れる炎をまとった敵のティキヒドリーも出現する。これまでは、足場に気を配るだけでよかったが、ティキヒドリーの動きにも注意し、うまくジャンプでかわしていこう。テンポよく連続ジャンプで越えるのが基本。もたもたしていると、石の足場が落ち、ティキヒドリーの餌食となる場合もある。



◀ティキヒドリーに触れると、ランビごと下へ落ちる場合も。バレルジェットを活用しながら乗り越えよう。



◀一帯の足場はすべてがすぐに崩れる。進行先の障害物などに気を配りつつ、ジャンプの連続で抜けよう。

N ぐらぐらしている石の足場に気をつけよう

タル大砲で画面手前のルートまで戻ってくると、すぐにさしかかる石の足場の地点。このうち、ぐらぐらしている石の足場は、その上に乗るとしばらくして崩れ落ちる。落ちるまでに時間はあるが、ゆっくりとはできない。



↑石の足場に飛び乗るときに、「N」を取れるようにジャンプする。



↑石が崩れ、足場のすべてが落下してしまう瞬間だ。





4 ランビに乗ってブロックを壊そう

ランビの絵がついたブロックを破壊してさらに画面右へ進むと、多くのバナナとパズルピースを見つけることができる。



↑DKマークの上で地面たたきをすれば、岩が崩れてブロックが出現する。

5 バナナを全部取るとパズルピースが出現する

4つ目のパズルピースを取った直後に画面左に浮かぶタル大砲に入ると、画面奥のルートへ。そこには、バナナと、ティキスパイクが円形に並んで回っている。すべてのバナナを取れば、その場所からパズルピースが出現する。



↑ランビに乗っていても、火のついたティキスパイクには注意。



↑アイテムをすべて回収すると、5つ目のパズルピースが現れる

6-6

クランブルマウンテン

×9	SG	01:28:00
	G	01:35:00
×2	S	01:53:00
	B	02:26:00

おまけ　クリフエリア

1 スタートの左にある風車草をチェック



◀スタート地点から画面左にある風車草。息を吹きかけるとパズルピースを獲得。

2 いったん左へ戻ってサボテンを調べよう

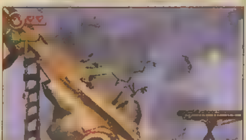
タル大砲に飛ばされた着地地点から、画面左へ戻るとサボテンがある。これを地面たたきしてみると、パズルピースが出現する。



◀ちょっと、気がつきにくい場所にあるサボテン。忘れずにチェックしよう。



K



◀坂を下ったぎりぎりの場所で発見。取ってすぐにジャンプし、画面右の足場へ。

3 足場の左が高くなればジャンプのチャンス

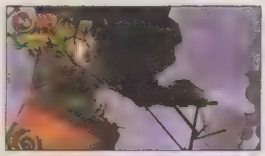
シーソーのように足場の両端が上下に移動する地点。足場の右に乗って左を高くし、直後に左へ駆け上ってジャンプすれば取れる。



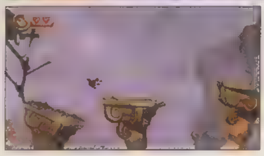
◀画面左上に見え隠れするパズルピース。ホネサウルスを踏み台にしてジャンプしても、取ることは可能だ。

崩れていく足場に気をつけよう

5つ並んだ足場は、すべてドンキーコングが乗ると右へ倒れてしまう。じっとしていると下に落とされてミスとなるので、すばやくジャンプしてこの場を通り過ぎよう。



←最初の足場では、じっとしているとバナナが入手できるのでうれしい。



←無駄なジャンプを続けると、足場から落ちたり、足場が崩れてなくなったりするので注意。

4 落ちた場所のタル大砲でボーナスステージへ

この地点の木の足場が崩れ、最後に残った木の足場の左にあるタル大砲を使うと、急な坂へ飛ばされる。その坂を下ると先へ進めるが、少し後戻りしてみよう。



←急な下り坂へ飛ばされ、下まで滑っていけば、ゴールをめざして先へ進むことができる。



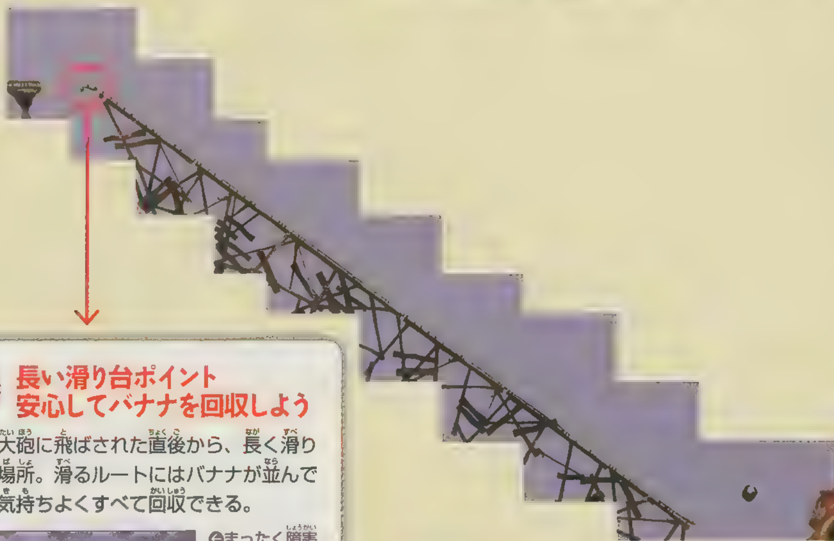
←途中で止まって後戻りすれば、ボーナスステージにつながるタル大砲を見つけられる。

ボーナスステージ:パターン2



P.210へ

→P.209から



長い滑り台ポイント 安心してバナナを回収しよう

タル大砲に飛ばされた直後から、長く滑り続ける場所。滑るルートにはバナナが並んでいて、気持ちよくすべて回収できる。



←まったく障害物がないので、そのまま下まで。最後だけジャンプしてタル大砲に入ろう。

6 風車草の下にパズルピース



←この場所の風車草を吹けば、パズルピースを獲得。転がってくる岩には注意しよう。



落ちてくる岩を利用して下へ進む



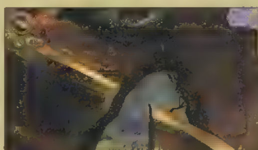
↑岩が落ちてくる場所の反対側で待機しておく。



↑岩が落ちると、その衝撃で足場が壊れて下へ進める。

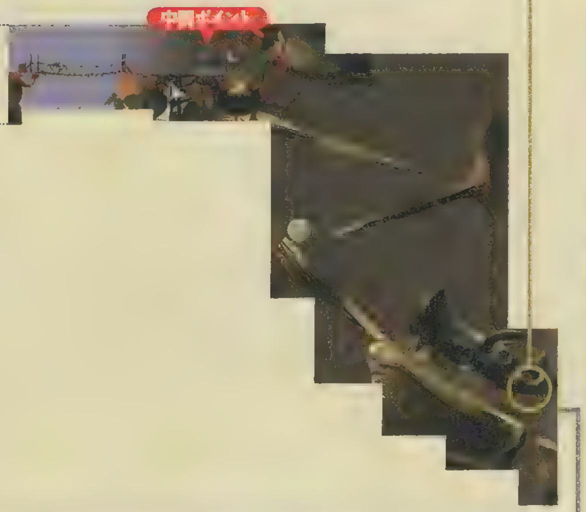
5 滑りきる直前に右上へジャンプ

巨大な岩が転がって追いかけてくる地点。その下り坂となった場所の画面右上に、パズルピースが隠されている。坂の途中に平坦な足場があるので、そこからジャンプしよう。



◎パズルピースの下の平坦な足場。滑って岩から逃げる速度が落ちるが、上手に活用しよう。





7 連続で発見するパズルピース

7つ目と8つ目のパズルピースが、見つかる地点。岩が転がってくるので、入手可能なジャンプのチャンスは一度だけだ。



◎7つ目のパズルピースは、この障害物を踏み台にしてジャンプして取ろう。

9 ゴールの下にわざと落ちてみれば……

ゴールの下にはタールの沼が広がっている。落ちてみると、そこにパズルピースを発見。タールに沈まないように注意して取ろう。



◎何度も小刻みにジャンプしていれば、タールに沈むことなく取れる。



6-7 がけ下のちんぼつ船

×5	SG 01:10:00
	G 01:21:00
×2	01:41:00
	02:13:00

おまけ　ホネザウルス

草を登って バナナを取ろう



➡右の足場の左右が高くなったところで飛び移ろう。バナナが草の上にある。





この足場から 右方向へローリングジャンプ

「K」のある足場へは、その下方からジャンプなどで乗ろうとしてもうまくいかない。足場の左方向にある少し離れた場所から、右に向かってローリングジャンプをしないと、乗ることができないのだ。



⬅「K」の足場の左を、壁につかまって低くすると、ローリングジャンプが成功しやすい。

大砲の扉を使って 通りぬけよう

この場所には2門の大砲が並んでいる。大砲を撃つときに扉が上へ開き、それが足場となるのだ。大砲を撃って煙が上がるとすぐ扉が閉まるので注意。大砲は何度も撃ってくるので、扉の開閉も頻繁に行われる。



⬅大砲が撃たれたあと、煙が立ち上る。その直後に扉が閉まる。次の足場を確保しよう。

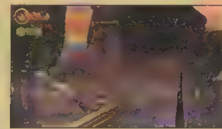
1 パズルピースのコース1つ目はボーナスステージ

2つ目の草のある場所を登っていけば、ボーナスステージの入口を見つけることができる。ただし、草の下をチョッキーノがうろうろしているので、ダメージを受けないようにあらかじめ倒しておこう。

ボーナスステージ:パターン[1]



↑草の上にあるサボテンは、草をつかみながら地面たたき。



↑ボーナスステージの入口は、左の草を登った場所にある。

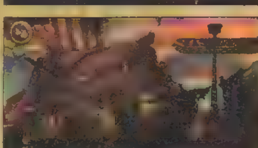


P.214へ

2 隠しルートの先にパズルピースが



←イカたいほうの攻撃に注意しながらも、この場所の岩を地面たたきで壊してしまおう。



←すると隠しルートを発見。バナナが並び、その奥にはパズルピースが光っている。

! 大砲の扉の閉じるパターンを見きわめよう

5つ並んだ大砲地帯。大砲の扉を足場にして通りぬけよう。扉は、いちばん左が開くと、次はその右、そして右、一度左に戻り、また、右、右、右の順に開く。最後の右の扉まで来れば、あとはタル大砲に入るだけだ。



←右から2つ目の扉上に「O」がある。飛び移るときに忘れずに取っておこう。

3 ちょっと工夫が必要なパズルピースの取り方

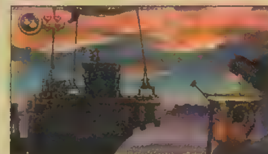
イカたいほうの上にある草のついた天井。この上にパズルピースがある。まず、飛んでくるトビーカを踏み台にして草につかまり、右へ。天井が右へ傾いたら、イカたいほうの攻撃に気をつけながら飛び降り、右の高い位置にある箱の上へ移動しよう。



↑右から左へ飛んでくるトビーカを踏み台にして、天井の草へ。



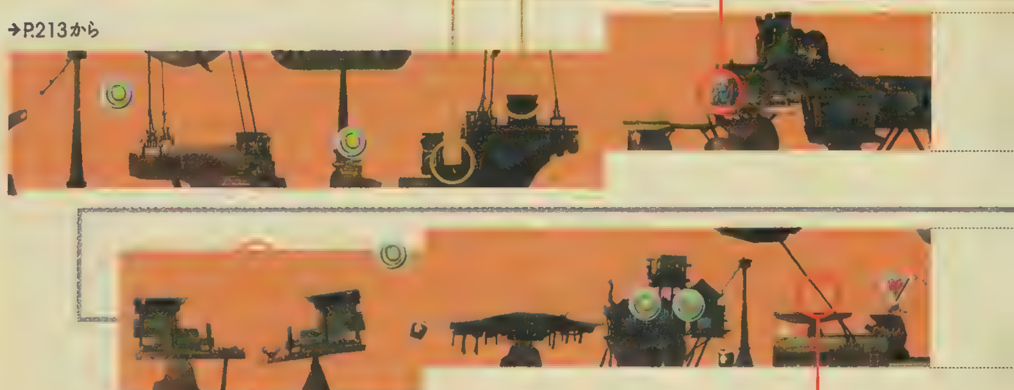
↑草につかまりながら右へ行けば、重さのために低くなっていく。



↑右の箱の上からローリングジャンプをすれば、なんとか天井の上へ。

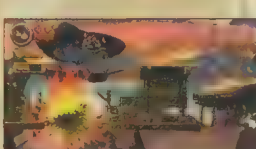
この風車を吹くと、建物の上からバナナコイン×3とバナナが計19本出現。

→P.213から



N 砲撃される前にジャンプして取ろう

「N」がある地点は、飛行船の砲撃で足場が分断されてしまう。その前に左右どちらかの足場からジャンプして取っておこう。間に合わない場合はローリングジャンプで。



←足場が分断される前なら、ジャンプで。分断後のときは、ローリングジャンプで届く。

! 奥のルートではロープが視界のじゃまに

タル大砲によって画面奥のルートに飛ばされた直後より、手前の飛行船から砲撃を受ける。さらに、その飛行船のロープが視界のじゃまとなり、操作しづらくなるのだ。



←砲撃を避けたり、ティキボヨンを踏みつけたりするときなど、ロープが視界をさえぎる。

4 くぼみの下へ落ちればボーナスステージへ

イカたいほうが並ぶ地点で、バナナが浮かんでいるくぼみへわざと落ちよう。すると、ボーナスステージへ入ることができる。



⊖バナナを目印にくぼみへそのまま落ちれば、ボーナスステージへ進むことができる。

ボーナスステージ:パターン6

飛行船からの突然の砲撃に注意しよう

画面奥を飛んでいた飛行船から、突然砲撃を受ける。目的は、橋を壊して足場をシーソー状態にすること。チョッキーノが大きな障害となるので、気をつけて通りぬけよう。



⊖砲撃は橋を壊すだけ。しかし、ジャンプ中に接触してダメージを受けることもある。



5 「G」を取った瞬間からひたすら左へ進もう

タル大砲によって画面奥のルートから手前のルートに戻ってきたとき、着地点にある「G」を入手できる。このとき、ひたすら左へ走って足場が崩れる前にたどり着ければ、パズルピースを入手することができる。



⊕着地したときから、周囲の足場が少しずつ落ちていく。



⊕左端にはゴールへ通じるタル大砲も。ときにはコングロールも有効だ。

6-8 めざせてっぺん！ジャンピング

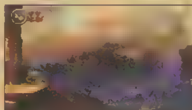
×5	SG 01:11:00
	G 01:19:00
×2	S 01:35:00
	B 01:50:00

おまけ　ホネザウルスカート

3 タル大砲とは反対側のサボテンをめざして



⬆タル大砲に入れば先へ進めるが、いったん画面左へ。



⬆画面左のサボテンの中にパズルピースがある。





2 バナナめがけて落ちるとボーナスステージ

最初のタル大砲にさしかかる地点。タル大砲の下にバナナが浮かんでいるので、目標にして落ちよう。するとその下にタル大砲があり、ボーナスステージへ進める。

ボーナスステージ：パターン4



⬆バナナの真下にタル大砲がある。ずれて落ちないように注意。

1 DKマークを叩いて恐竜の骨を出そう

スタート地点から少し進むと、DKマークがある。気がつかないと、そのままゴールまで進むことになるが、この床を叩けば恐竜の骨が出現。3つ目の恐竜の骨の口から、パズルピースを見つけることができる。



⬆DKマークの上で地面たたきをすれば、恐竜の頭蓋骨が現れる。



⬆3回叩けば恐竜の骨が3つ並ぶ。そのうちの中央の口に入ろう。

↑P.218へ



4 この場所から左方向へ飛ぶとボーナスステージ

振り子のように、2つの足場が左右に揺れている地点。左の足場から右の足場、タル大砲という順が進行ルートだが、左の足場からさらに左へジャンプすると、ボーナスステージへ入ることができる。バレルジェットを使えば、より安全に飛び移ることが可能だ。



←この足場から右の足場へ飛べば、画面右下のタル大砲を使って先へ進むことができる。



←足場が左側へ寄ったときにジャンプすれば大丈夫。バレルジェットを使えば確実だ。

ボーナスステージ：パターン9

0 この足場は落ちない じっくりと行動しよう



←「0」の左右にあるトゲつきの足場は、落ちたりしない。あわてずにジャンプして取ろう。

! 足場はかなり壊れやすいのですばやく移動する

この地帯の足場は、木と石の2種類。どちらも壊れやすいが、木の足場は1回乗ると、石の足場は2〜3回乗ると壊れて落ちてしまう。とくに石の足場にはひびが入るので、気をつけておこう。



↑バネがついている木の足場も、一度ジャンプしただけで壊れる。



↑石の足場は木より頑丈だが、ホネザウルスがいることが多い。

壊れやすい足場にホネザウルス



↑石の足場が3つ並んだ場所。近くにDKバレルがあるので、それをぶつけるか踏みつけて倒そう。



↑石の足場は壊れやすいので、格闘には不向き。すぐに倒せないようなら、逃げながらタル大砲へ。

この足場は落ちるので油断をしないように

「N」の上にある振り子のように揺れる石が、足場となった地点。大きな石で安定感もあるが、ドンキーコングが乗ってしばらくすると、下へ落ちてしまうのだ。



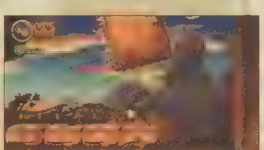
↑足場が揺れて右寄りになったところが、ジャンプでタル大砲に入るチャンス。



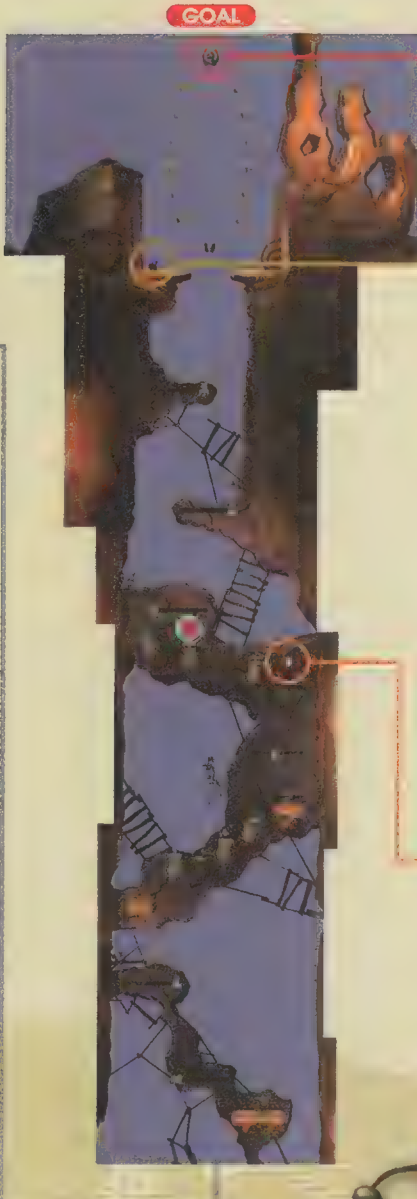
↑P.217から

ジャンプするときは頭上のトゲに注意しよう

振り子のように左右に揺れる石の下に「N」がある。ただし、石にはトゲがある。高くジャンプすると「N」は取れるが、トゲに触れてダメージになりやすい。少し斜めから、軽くジャンプして取るようにしよう。



←真上に来たところでジャンプすると、ダメージになりやすいので避けるほうがよいだろう。



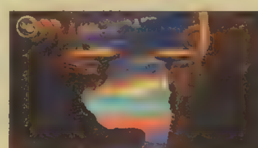
タル大砲を撃つタイミングは?



⬆いちばん下のティキスパイクが、左右に離れ始めたところでタル大砲を撃てば、無傷でゴールできる。

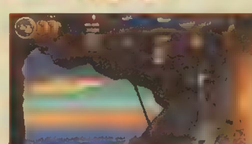
5 ゴール直前のタル大砲より左方向へジャンプ

ゴール直前のタル大砲に入れば、あとはゴールするだけ。しかし、タル大砲に入らずにジャンプ直後に左へそれると、サボテンのある場所へ行くことができる。このサボテンを地面たたきすれば、パズルピースが出現。



⬅なにかありそうなサボテンを発見。タル大砲に入る前に調べておこう。

G チャンスは1回のみ!



⬆タル大砲で真上に飛べば「G」を入手。ただし、直後にタル大砲が落ちるので、チャンスは1回のみだ。

6-K クライマーラビリンス

×5		SG	01:48:00
		G	01:49:00
×0		S	01:50:00
		B	01:55:00

おまけ　クリフ(ジオラマ※このコースのパズルピースを集めたあと6-Bをクリアする)

! 追いかけてくる2体のロボビー



⬆ロボビーが出現。踏みつけるとダメージを受ける。



⬆画面中央の箱へは、ダメージ覚悟で入ること。

2 ローリングジャンプで取った直後に上へ

この地点の画面の左上から箱が出現。中央の足場からローリングジャンプし、なんとか入ることができる。直後に上へ逃げよう。



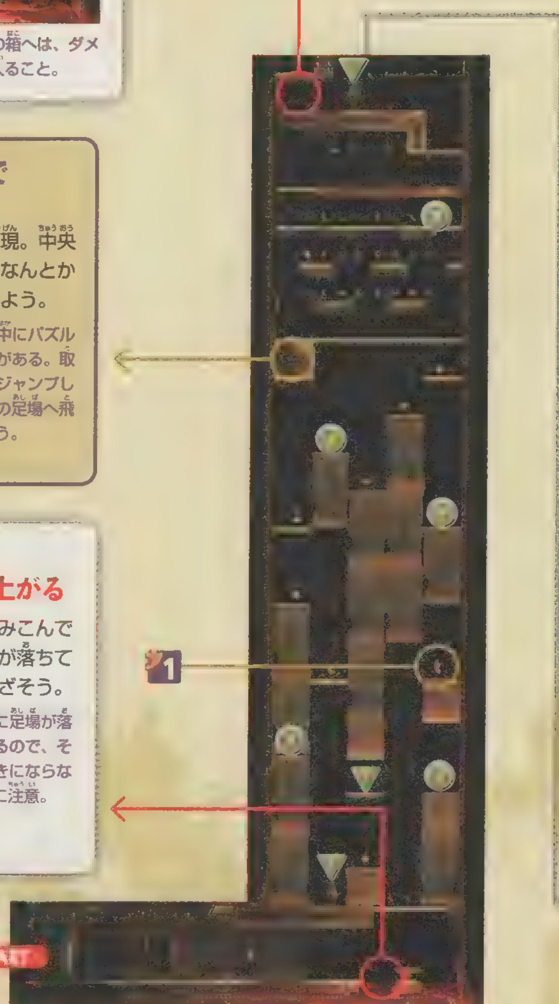
⬅箱の中にパズルピースがある。取ったらジャンプして、上の足場へ飛び移ろう。

! 強制スクロールで下からマグマがせり上がる

マグマがせり上がって、足場を飲みこんでいくコース。上から新しいブロックが落ちてくるので、これを足場にして上をめざそう。



⬅頻繁に足場が落ちてくるので、その下敷きにならないように注意。





タル大砲まで来れば ゴールしたも同じ

画面の上にタル大砲が見えてきたら、ロボビーが退散。そのままタル大砲に入れば、あとはゴールまでほぼ一直線で進める。



⊖かなり困難なコースだったが、それもここまで。気が抜けて溶岩に落ちないように。

4 絵のついた壁の中には パズルピースがある

バネを使ってロボビーを避けていると、左から絵のついた壁が現れる。箱と同様、中に入ればパズルピースを入手できる。ただし、ロボビーをかわしながらの作業はかなり困難。ダメージを覚悟して取りにいこう。



⊖ロボビーを画面右へ誘導しておきつつ、画面左の絵のついた壁まですばやく移動しよう。



⊖溶岩に落ちればミス。最悪でもロボビーからのダメージだけですませ、アイテムを取ろう。

2つのバネを使って ロボビーをかわす

このあたりより2つのバネがマグマから出現。さらに、ロボビーも再び姿を現す。バネをうまく使ってロボビーをかわそう。



⊖ロボビーは追跡してくるので、同じ場所でジャンプし、ロボビーを誘導する方法もある。

6-B 岩山のぬし サグリー

SG	02:41:00
G	02:48:00
S	02:58:00
B	03:09:00

きょだい！岩石ボール(おんがく)、ドロぬまのトロッコ(おんがく)、クランブルマウンテン(おんがく)、ドロドロタールフォール(おんがく)

ザイロボーンに操られたサグリー

スタート地点から少し進むと、タル大砲が画面右に浮かんでいる。タル大砲の中に入ると、ドンキーコングとディディーコングは石の壁に飛ばされてしまうが、石の壁はその衝撃で崩れ、ドンキーコングたちは壁の奥へ。そこには、マグリーとどこか似たサグリーがいた。

サグリーはバナナを食い散らかしていたが、どこからか飛行船に乗ったティキ族たちが出現。その中のザイロボーンが音楽を奏でると、サグリーは混乱してザイロボーンに操られてしまう。



◎食べたバナナの皮を飛び散らかすサグリー。そのうちの1枚がドンキーコングの顔に命中。



◎ザイロボーンの出す音楽によって、サグリーは目を回す。このあと、ザイロボーンに取りこまれてしまう。

基本はサグリーの後ろから背中や胸を9回攻撃する

サグリーの攻撃は多彩だが、どんな攻撃をするかはその前兆で知ることができる。たとえば、突進してくる場合、後ろ足で地面をかくような動作をし、火を吐くときは口から火がもれる。よく見て、それぞれの攻撃に対応しよう。

サグリーの弱点は、背中と胸。背中はコウラに守られているが、体当たりをしかけるときは、一時的に背中を見せる。また、突進して壁に頭をぶつけると、サグリーはひっくり返って胸を見せるので、そこを踏みつけよう。バレルジェットがあれば便利だ。



◎背中や胸を3回攻撃すると、サグリーの色が赤っぽく変化し、攻撃の種類も増加。最終的には3段階に変化するが、ドンキーコングの戦い方はほぼ同じでよい。



◎サグリーのコウラが赤くなったときに踏むとダメージを与えられる。また、ダメージを受けると、サグリーはハートを出すことがある。運よくハートが出たら確実に取っておこう。



◎サグリーが火を吐くときは、必ずしゃがんでかわそう。それ以外のサグリーの攻撃は、基本的にジャンプだけでかわすことができる。バレルジェットを活用して戦おう。

エリア7

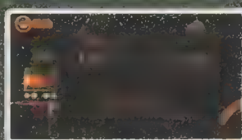
ファクトリーエリア



歯車やベルトコンベア、プレス機などで構成された工場地帯。5、6、7コースで赤いスイッチをすべて押すと7-Rへ行くことができる。ロケットに乗って、ボスであるドクターチキンとの対決に向かおう。









ファクトリーエリア　コースリスト

7-1	フォギーファクトリー	[illegible]	7-6	オン・オフスイッチ	[illegible]
7-2	コンベアスマッシャー	[illegible]	7-7	ミュージックファクトリー	[illegible]
7-3	ロボットハンド	[illegible]	7-R	3、2、1、ゼロ!	[illegible]
7-4	スリル! ギアフライト	[illegible]	7-K	スイッチングラビリンス	[illegible]
7-5	ロックンローリング	[illegible]	7-B	ロボマスター ドクターチキン	[illegible]

7-1 フォギーファクトリー

×7		SG	01:08:00
		G	01:19:00
×2		S	01:39:00
		B	01:57:00

おまけ サグリー

1 バナナとバナナコインをすべて取ろう

プロペラの足場に乗ると、画面の奥から次々とバナナが飛んでくる。すべてを取ると、プロペラの真ん中にパズルピースが出現する。



←バナナが現れたらすぐに取れる位置でジャンプを繰り返すのがコツ。



! タル大砲を使い奥のルートへ



↑タル大砲で、画面の奥へと移動することができる。霧でマップが見えにくいので慎重に進んでいこう。

! すべてのバナナを取るとバルーンが出現する

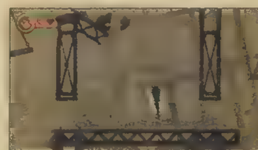
最初のパズルピースと同様、回転する足場に乗ると画面奥からバナナが降ってくる。これらをすべて取るとバルーンが出現。無視して進んでもよいが、この先は難所が続くので手に入れておきたいところだ。



⬅プレイ回数が増えるバルーン。同時にバナナも手に入るので取っておいたほうが得だ。

2 揺れる足場を利用して右へジャンプしよう

下のルートを進むと気づきにくいが、高い位置にパズルピースが隠されている。手前の揺れる足場から右へ飛び移ろう。着地先のブロックは斜めになっているので、滑り落ちながら自然にアイテムを取れるはずだ。



⬅下にはボロトンかうろうろしているので、ぶつからないように着地のタイミングを計ろう。





P.226へ

コース全体をおおう霧は、息で吹き消すことができる。特定の場所では、隠されたアイテムが出現することもある。

3 煙の中にパズルピースがあるので左へ進もう

タル大砲で奥のルートから戻ってきたら、煙突の上に置かれたパズルピースを取りに左へ戻ろう。床にいるじゃまな敵を倒してから、まずはローリングジャンプで最初の足場へ。あとは、落ちないように進んでいくだけだ。



⬆中間ポイントのあたりから、ローリングジャンプを使って進む。



⬆煙突地帯。バレルシェットを使えると、楽に進むことができる。

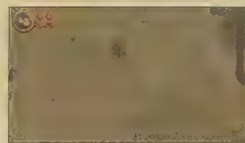
タル大砲で再び奥のルートへ

手前のプロペラを左回りに回転させ、1つ目のタル大砲への道を開く。次に2体のティキヒドリーにぶつからないタイミングで、2つ目のタル大砲へ移動しよう。

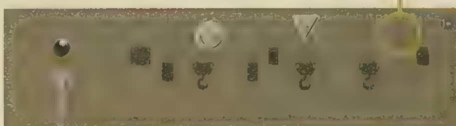


⬆2体のティキヒドリーが、そろって上に移動したときがチャンスだ。

4 息を吹きかけると霧が消えて出現する



⬅タル大砲の手前、奥のルート最後のブロックから左に息を吹くと、パズルピースが出現。



➔P.225から





5 隠し通路で出現する



⬆吊り下げられた手前の床からジャンプすると、このブロックの中に入ることができる。

G 隠し通路から大ジャンプして取ろう！

ここの「G」は通常のジャンプでは取ることができない。手前の隠し通路からバレルジェットを使って大ジャンプ。ドンキーコングだけならローリングジャンプで取ること。



⬅ここからローリングジャンプ。行きすぎると取れないので踏みきりに注意。



⬅床にはメガティキスパイクがいるので、タイミングよく取りにいこう。

ボタンを叩くと霧が晴れてゴールまで進める

2つのプロペラに挟まれた赤いボタン。この上で地面たたきをすると、霧が晴れてタル大砲が出現。ゴールまで進むことができる。

マップ右端のラッパを吹くとバナナコインが出現するので、クリアの前に取っておくとよい。



↑床にいるティキトントンを倒すなら、連続で踏みつけよう。



↑赤いボタンを叩くと、霧が晴れて自動的にコースクリアとなる。



6 ラッパを吹くと出現



↑息を吹きかけるとパズルピースが出現する。メガティキスパイクの隙をついて行動しよう。

7 プロペラを回して取る



↑パズルピースが霧に隠されている。プロペラの足場に乗り、回転させて取ろう。

ゴールの前にバルーンを



↑ここでも、すべてのバナナを取るとバルーンが出現する。ゴールする前に取っておこう。

7-2 コンベアスマッシャー

×5	
×2	

SG	01:19:00
G	01:32:00
S	01:40:00
B	02:13:00

おまけ ファクトリーの外のアイディア

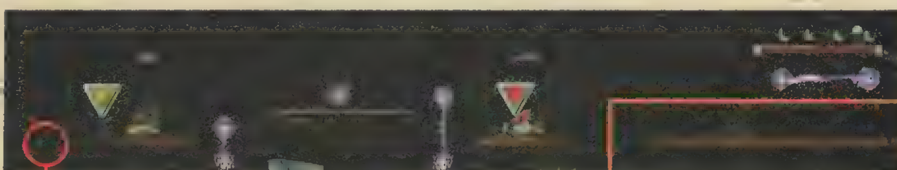
ベルトコンベアとスマッシャーに注意

足場の多くがコンベアなので敵の動きをよく見ること。ドンキーコングを押しつぶすスマッシャーは、パターンを覚えて避けよう。



⬅スマッシャーは一定間隔で動くので、タイミングよく避けて進んでいこう。





このコースの電球に体当たりをすると、アイテムが出ることがある。

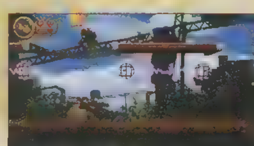


0 レグフォン201L [illegible]

通常のジャンプでは届かない「0」は、ベルトコンベアにいるレグフォン201Lを利用して取る。踏みつける際に、タイミングよくジャンプボタンを押し、さらに高く飛べばOK。失敗したら少しマップを戻って敵を復活させよう。



⬆テンキホールに当たらないように注意しながら、タイミングを計る。



⬆コンベアを逆走しているレグフォンは、動きが遅いのでねらい目。

1 ローリングジャンプを使ってパズルピースを取ろう！

通常のジャンプでは届かない高いブロックの上に、パズルピースがある。これを取るには、手前のベルトコンベアからローリングジャンプをしなければならない。スマッシャーの間隙をぬって取りにいこう。タイミングが勝負だ。



⬆コンベアに流されないように、左に歩きながらタイミングを計ろう。



⬆スマッシャーが開いたら、一気にローリングジャンプで進む。





P.230へ

2 プロペラを吹くとパズルピースが出現する

「O」を取ったら、右の床へ移動してプロペラを吹く。ここに2つ目のパズルピースがある。バレルジェットがあれば、「O」を取った流れで取りにいける。コンベアに落ちたら、再度敵を利用して大ジャンプしよう。



⬅床に乗ってしまえばじゃまな敵もしかけもない。取る前にひと息つくのもよいだろう。

! テンポよく連続ジャンプで3連スマッシャーをクリア

スマッシャーが3連続で設置されている場所。移動が早すぎると跳ね返されるし、遅ければつぶされる。ここは、タイミングよくジャンプと加速で切りぬけよう。最初の踏みきりのタイミングを誤らなければ大丈夫。



⬅ジャンプ後に着地と同時にすばやく走り、さらにジャンプ。もたもたしている余裕はない。

→P.229から



3 スマッシャーの上の隠しルートを進もう!

中間ポイントを過ぎるとスマッシャー地帯がある。真ん中のスマッシャーに乗っていると、ドンキーコングが押し上げられ、上空の隠しルートへ行くことができる。さらに、マップを右へ進むとパズルピースがあるので、これを取って下に降りよう。

隠しルートにはバナナもたくさんある。ぜひ、すべてのアイテムを取って進もう。



◀真ん中のスマッシャーで待機していると自動的に隠しルートへ進むことになる。素通りは禁物だ。



◀アイテムを取ったらベルトコンベアに着地。すぐ左にDKバレルがあるので忘れずに取ってから行こう。

N バレルジェットか、ローリングジャンプで

狭いベルトコンベアを足場にデンキボールを飛び越え、「N」を取りにいく。バレルジェットなら楽勝だが、なければローリングジャンプを使うしかない。



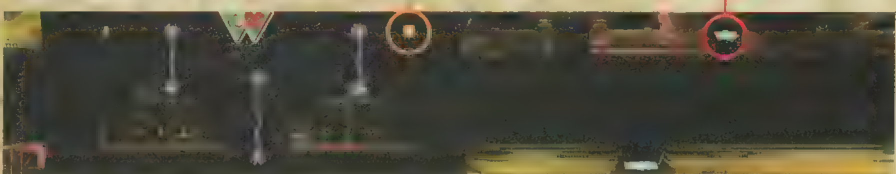
◀足場が狭いので、ローリングするときに落ちないように気をつけよう。

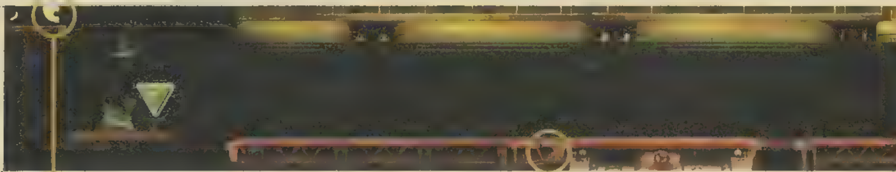
! 巨大スマッシャー再登場 安全地帯を進んでいこう

今度は下からの巨大スマッシャーが出現。さらにパワーアップして、へこみの部分に電気が走っている。マップで安全地帯を確認し、すばやく移動しよう。



◀電気の走る天井のへこみ部分は安全地帯。ただし、しゃがむ必要はある。





4 床を叩いてボーナスステージへ

巨大スマッシャーが出現。へこんだ部分は安全地帯なので、ここで待機しながら先へ進んでいく。2つ目のへこみの左、壊れかけた床を叩くとボーナスステージへ進める。



⊖安全地帯で待機し、スマッシャーが上がっていく隙にすばやく移動して床を壊そう。

ボーナスステージ：パターン5

5 横からのスマッシャーを避けながら上へ

コースの最後は上へと進んでいくルートに変わる。横からのスマッシャーの動きがわかればそれほど難しくはない。パズルピース、「G」を取ってゴールをめざそう。



⊖パズルピースはハートと同時に取ることはできない。安全地帯を見つけながら進もう。





7-3 ロボットハンド

×7	SG	00:47:00
	G	00:57:00
×2	S	01:00:00
	B	01:21:00

おまけ　ティキライダー

2 ロボットハンドの上空からボーナスステージへ

まずはロボットハンド地帯の青い足場に乗り、そこから右へジャンプ。拳の上の床に乗るとタル大砲が見える。ここから、ボーナスステージへと進もう。



←ロボットハンドの下の拳から青い足場へ。さらに右へジャンプすればOK。

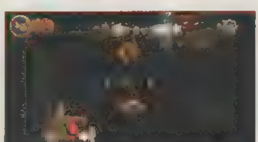
ボーナスステージ:パターン10



! パズルピースを取りにマップを左へ戻ろう!

頭上にパズルピースが見えるがすぐに取ることはできない。少し先へ進み、ロボットハンドがつかむタル大砲に入ろう。

画面のいちばん上で発射すれば、パズルピースを取りにいける足場に着くのだ。



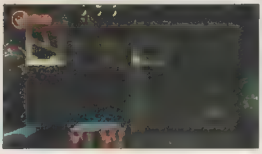
↑先へ進むなら左のタル大砲に入るのだが、ここでは画面最上部で発射。



↑足場に着地するので、ジャンプでパズルピースを取りに戻ろう。

ロボットハンドの上に隠されたバナナコイン

斜めになった青いブロックからジャンプして拳の上に乗ると、バナナ8本とバナナコインがある。先に「K」を取るなら、拳が下がって足場となったタイミングで飛び移ろう。



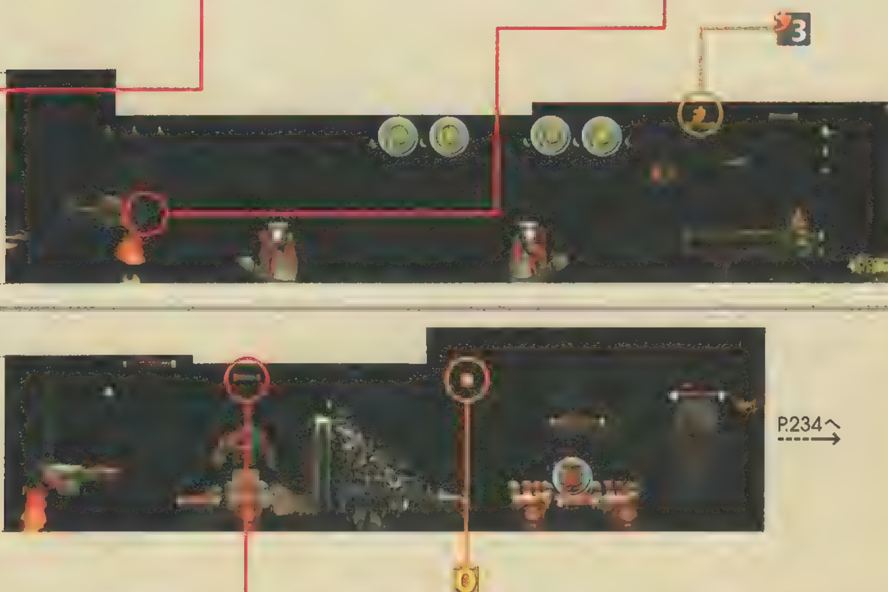
⬅簡単に入手できる場所なので素どおりせず、すべてを取ってから先へ進んでいこう。

タル大砲を乗り継いで先へ進んでいこう

ロボットハンドの手のひらからタル大砲に入ると、別のハンドがタルをつまんで移動する。適当にバナナコインを取ったら、次のタル大砲に乗り継いで先へ進もう。



⬅ティキヒドリーが空中を左右に移動しているので、当たらないようにジャンプしよう。



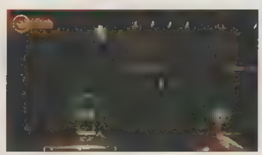
P.234へ

上空の足場を左へ進んでいくとパズルピースがある

奥からブロックを運んでくるロボットハンドのある地点。その上空に狭い足場がある。ここに飛び乗り、左へ進んでいくとパズルピースを取ることができる。途中にはバナナもたくさんあるので、拾いながら進んでいこう。



⬆がれきの山の頂点から左へジャンプすると、足場に着地できる。



⬆中間ポイントのかなり上空に、パズルピースが置かれている。

5 ロボットハンドの拳からジャンプして取ろう

拳が4つ並んだ地点。「N」だけでなく、右上のロボットハンドの上にパズルピースがある。これを取るには左上の拳の上に乗り、タイミングを見て右へ移動すること。真ん中にじゃまな仕切りがあるが、それほど難しくはないはずだ。



↑まずは拳の上に乗り待機。ここから右へジャンプする。



↑すぐ右にもパズルピースが見えるが、ここから取ることはできない。

→P.233から





7 バナナコインをすべて取ると出現する

ロボットハンドが4つ並んだ地点。このバナナコインをすべて取ると、パズルピースが出現する。

画面奥からブロックが運ばれたり手が引っこんだりするので、パターンを覚えないと難しい。できればバレルジェットで臨みたい。



↑手に乗ると動き出す。最初に飛び移るときに2枚は取っておきたい。



↑バナナコインを4枚取ると出現。すばやく取って先へ進もう。

6 画面の奥から運ばれるブロックを足場にジャンプ

ロボットハンドが3つ並んだところでは、画面の奥から運ばれてくるブロックにつぶされないように注意して進む。中間ポイントに着いたら、次は左へ。手のひらに置かれたブロックを足場に、パズルピースを取ろう。


⊕ブロック、ロボットハンドの動きを、よく見きわめて進もう。


⊕中間ポイントから左へ。ブロックを2つ渡って取りにいこう。





タル大砲から飛び出してコースをクリアしよう！

最終地点。タル大砲に入ると、ロボットハンドが3つのタルをシャッフルする。どれが正解のタルかわからなくなりそうだが、心配は無用。しばらくすると、ドンキーコングの頭がタルから見えるのだ。タイミングを見て発射しよう。


⊕動きが速くて一瞬あせるが、頭がタルから出ているのが正解だ。


⊕ゴールの下のラッパを吹くとバナナが出現。ついでに取っておこう。

7-4 スリル！ギアフライト

×7	SG	01:36:00
	G	01:37:00
×2	S	01:38:00
	B	01:41:00

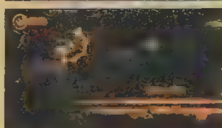
おまけ　コアリー

1 スタート地点すぐ左に隠し部屋がある

スタート地点左の隠し部屋にパズルピースがある。まず右にあるDKバレルをかついでジャンプ。隠し部屋の壁めがけてぶつけよう。すると、壁が壊れて中に入れるようになる。



←スタート地点にDKバレルがあるので、まずはこれを取ってかつぐ。



←ジャンプしてぶつけると道が開ける。ディディーコングも取れるのでお得。

2 電球に体当たりすると出現



↑左の隠し部屋からバレルジェットでジャンプすれば電球に体当たりできる。ローリングジャンプでもOK。





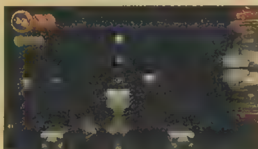
K



←すべてを取るのは無理。房のバナナを取りながら進み、最後に「K」を取るとよい。

3 画面下にちらりと見えるタル大砲に入ろう

スタート地点の右にあるブロック地帯。ここにボーナスステージの入口がある。2つ目のブロックの右下に少しだけ見えている、タル大砲めがけてジャンプしよう。

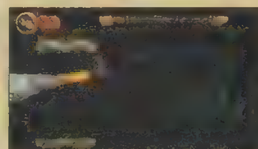


◀ブロックから飛び降りるのは少々いやな感じがするが、タル大砲があるから大丈夫。

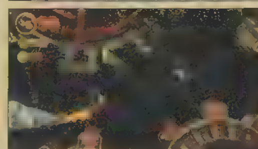
ボーナスステージ:パターン3

4 手前にあるバナナをすべて取るとパズルピースが出現

ロケットバレルでの飛行開始後、まもなくバナナがずらりと並んでいる場所がある。これをすべて取ると、パズルピースが出現する。気を抜くと歯車にぶつかってしまうので、微妙なコントロールが必要だ。



◀空中に並んだバナナに沿うように飛行していく。1本でも取りそこなうとアウトだ。



◀バナナを取ると空中に突然パズルピースが現れる。上下の歯車にぶつからないように注意。





P.238へ

5 歯車の間をぬうように進んでいこう



◀上の歯車に沿って出現。間が狭いので、ぶつからないようにバレルをコントロールすることが重要。

0 [illegible]って天井に[illegible]しないように[illegible]

5つ目のパズルピースを取って少し進むと、プレス機械がドンキーコングを襲う。「0」のある地点では、手前にあるプレス機械を抜けて急上昇する必要がある。上昇のタイミングが早いと、プレス機械にぶつかるので注意しよう。

また、Aボタンを長く押しすぎても、今度は天井にぶつかる危険がある。絶妙な操作が要求される難所といえる。



←プレス機械を抜けたらすぐにAボタンで急上昇しよう。長く押しすぎると天井にぶつかるので注意。



←「0」の取得後も油断は禁物。右にプレス機械があるので、これを抜けて下降する必要がある。

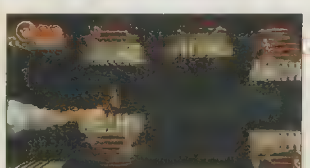
→P.237から



! プレス機械の動きに注意して進もう

「N」の先にはプレス地帯が待ち受ける。道標となるバナナがないので少し難しい。上下のプレスが閉じるタイミングと、それによってできる通路を把握する必要がある。

プレス地帯を抜けると次は巨大歯車が出現するが、さほど難しくはない。歯車の間をぬうように進めば大丈夫。「G」を取るときだけ、右の歯車にぶつからないようにしよう。



←プレス機械が4つ続く。パターンを覚えれば大丈夫だが、わずかなミスが命取りとなるので十分注意を。



←巨大歯車地帯の「G」。あまり勢いをつけて取りにいくと、右の歯車にぶつかることがある。気をつけよう。

すべてのバナナを取るとバルーンが出現

2つ目の中間ポイントの直後に、巨大なプレス機械の並ぶ地点がある。このプレス機械は完全に閉じるわけではなく、隙間ができるので、そこを飛行していくことになる。プレス機械の動きをよく見て進もう。

ここのバナナをすべて取ると、少し先にバルーンが出現する。厳しいコースなので、ぜひ取っておきたいところだ。



←基本的には、バナナに沿って進めばプレス機械にぶつからずに飛行していくことができる。



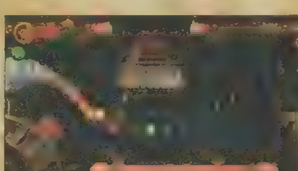
←バナナをすべて取ることができれば、床のあたりからバルーンが出現。急に下降すると墜落するので注意。



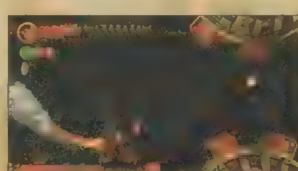
7 バナナとバナナコインをすべて取ると出現する

中間ポイントから、プレス機械、2つの歯車を抜けると、バナナとバナナコインが曲線を描いて並んでいる。すべてを取れば、7つ目のパズルピースが出現する。P.237のパズルピース4と同じパターンだが、こちらのほうがバナナの数が多いうえ、上昇下降の角度も大きい。

とくに天井近くのバナナコインを取りにいく際は、あまり勢いをつけすぎないように。



←上下からプレス機械が出てくるので、ぶつからないように進もう。バナナに沿って進めば大丈夫だ



←バナナをすべて取っても気を抜けない。床ぎりぎりにパズルピースが出現するので墜落しないように。

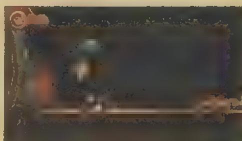
7-5 ロックンローリング

×9		SG	01:19:00
		G	01:45:00
×2		S	02:11:00
		B	02:30:00

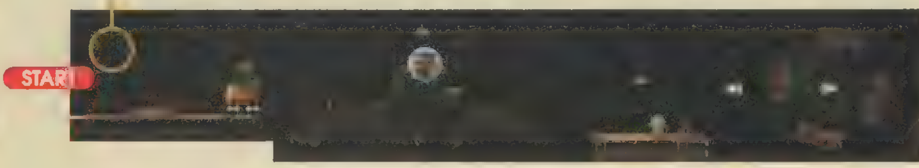
おまけ　クランキーコングの店

1 スタート地点の左にパズルピース

スタート地点のすぐ左に電球がある。これに体当たりすると、パズルピースが出現する。普通のジャンプで取ることができる。

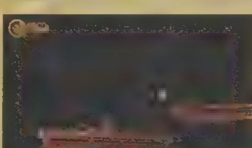


⬅コースがスタートしたらまず左へ。うっかり取りそこなわないように。





3 プロペラを吹くとパズルピースが出現

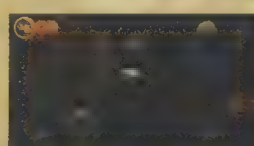


⬆鉄骨にあるプロペラを吹くと出現する。激しく傾くので、できるだけまっすぐのときにすばやく吹こう。

4 回転する鉄骨からパイプへ入ろう

中間ポイントを過ぎたあたりに、回転する鉄骨の足場がある。これに乗っていると、左上にパイプの入口が見える。中に入れば、ボーナスステージへ行くことができる。

ボーナスステージ:パターン2



⬆手前のティキドリーを踏んづけて、大ジャンプで中に入ろう。

K タイミングよく タル大砲発射



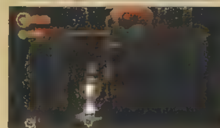
⬆回転する鉄骨の内側の「K」はタル大砲で飛ぶと入手可能。取ったあとは鉄骨の切れ目から先へ進もう。

2 足場から左に落ちるとタル大砲

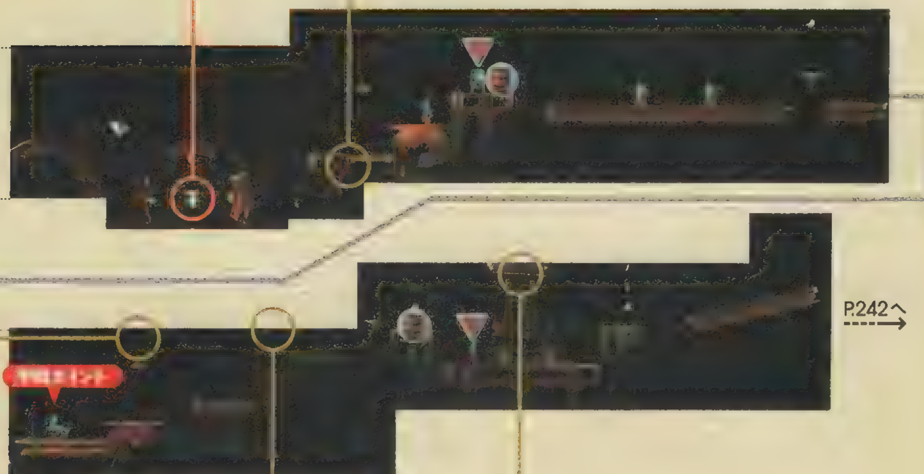
この場所の下にはパズルピースが隠されている。まず足場から左に落ちよう。すると、タル大砲の中に入れる。あとは自動的に大砲が発射され、上の足場に戻ることができる。



⬅戻ってくる際にぶつからないよう、ボロトンを引きつけておいて落ちよう。



⬅タル大砲の連続で、自動的にパズルピースを取って戻ることができる。



P.242へ

5 電球に体当たり 落下に注意



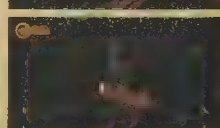
⬆鉄骨の足場から電球に体当たりで出現する。足場をうまく使って落下する前に取ること。

6 回転する3段の鉄骨を上へ

3つの鉄骨で構成された足場を上に進むと上空にパズルピースがある。足場は上下に動きながら傾いているので、落下しないように登ろう。バレルジェットがあれば楽だ。

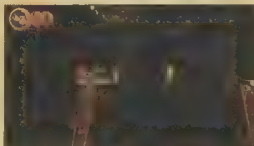


⬅鉄骨の動きに合わせてタイミングよく登っていく。滑り落ちないように。



⬅足場のいちばん上で待機して取る。ついでに左右のバナナもいただこう。

7 タルを袋にぶつければ出現



↑タルを持ってきて袋にぶつける。鉄骨はほぼ垂直に傾くので、写真のように角を足場にする必要もある。

! 赤いスイッチの部屋への入口が出現

バナナが矢印の形に並んだ場所で地面たたきをすると足場がゆっくりと回る。

180度回転したところの床から落下すると、赤いスイッチの部屋へ行くことができるのだ。



←足場を回転させよう。バナナがあった場所の反対側に入口がある。



←7-Rのロケットを発射させるカギとなる赤いスイッチ。上に乗って叩こう。

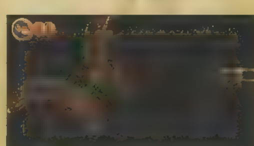
→P.241から



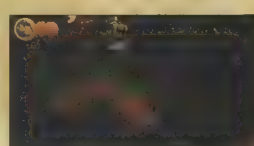


9 くさりにつかまってパズルピースを取れ

中間ポイントのすぐ右にくさりつきの鉄骨が登場。Bボタンを押し続けるとつかまることができる。2つ目のくさりつきの鉄骨に乗り継いで待っているとパズルピースが見えるはず。そばにいるティキドリーに注意して取ろう。



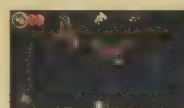
↑1つ目の鉄骨からジャンプで乗り継ぐ。しっかりつかまろう。



↑じゃまなら、ティキドリーは踏んで倒してもよい。



8 タル大砲に入る前にパズルピースを取ろう



←最初のタル大砲から飛んで円になった足場の内側に乗る。



←鉄骨の角を足場に円の外側に移動。中央のタルへはあとで。



G [illegible]

中心に「G」があるくさりつきの鉄骨につかまり、いったん右の足場までいこう。じゃまなハイドロイドを倒してから鉄骨の内側へ。「G」を取ったら、左にある鉄骨のくさりにつかまって脱出する。



↑「G」を取り、鉄骨の内側に着地する。バレルジェットがないと厳しい。



↑すばやく左の鉄骨のくさりに飛び移ること。一歩間違うと落下する。

7-6 オン・オフスイッチ

×5	SG	01:08:00
	G	01:24:00
×2		01:43:00
	B	02:25:00

おまけ　どうぶつたち

1 天井の上にある隠し通路からボーナスステージへ

最初のオン・オフスイッチの上空にボーナスステージの入口があるが、すぐには入れない。先へ進んで青いブロックに乗り、そこからローリングジャンプで天井の上の通路へ。さらに左に進むとタル大砲がある。

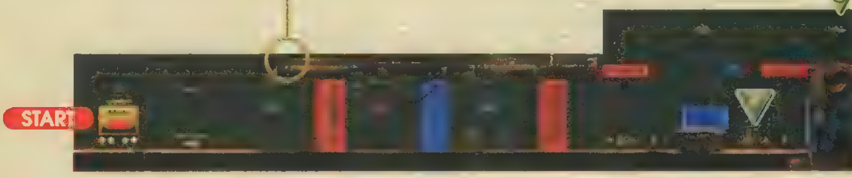
ボーナスステージ:パターン3



↑この青いブロックに乗り左上へ向けてローリングジャンプ。

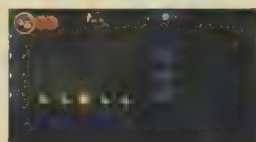


↑狭い通路にいるレグフォン201Lにはローリングアタック。



K オン・オフスイッチとツタをうまく使おう

まず青いスイッチに触って足場を出す。1本目のツタにつかまり、スイッチに触れる。足場が消え、じゃまな敵がすべて落下。そのまま2本目のツタへジャンプ移動し、足場を出して「K」を取ろう。



↑2本目のツタへジャンプ移動。このとき足場の青ブロックは消えている。



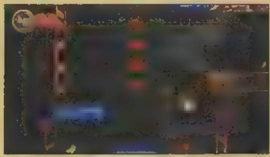
↑今度はスイッチで足場を出し、写真の隙間を通過して取りにいく。



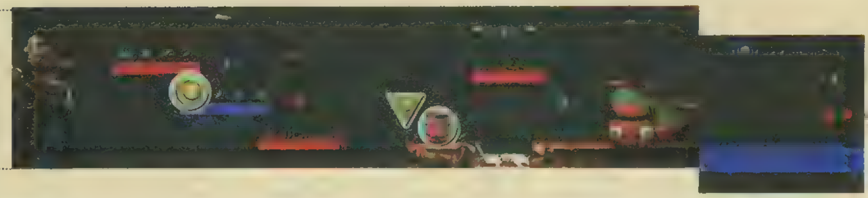
2 ローリングジャンプでスイッチをかわして先の足場へ

スイッチが縦に6つ並んだ場所。この上空にパズルピースがある。普通に進んでいくと、足場が消えて取ることができない。ポイントは、6連のスイッチが赤のときに右の足場からジャンプできるかどうか。ローリングジャンプをうまく使ってクリアしよう。


↑この青いブロックからスイッチに触れずに、右の足場へジャンプする。


↑ローリングジャンプでスイッチの下をかいくぐって着地。


↑スイッチが赤い状態でここから先に進めば、パズルピースが手に入る。





P.246へ

赤いスイッチの部屋へ行こう

マップ右端の青いスイッチに触ると、デンキボールを倒すことができる。さらに左の赤いブロックが消えているので、ここから赤いスイッチの部屋に行けるのだ。


↑赤いブロックが消えている。下に降りて床を叩き壊そう。

3 狭いブロックからローリングジャンプ

中間ポイントを過ぎると小さいブロックのオン・オフスイッチ地帯がある。ここを抜けるとボーナスステージの入口があるのだ。赤と青の切りかえに気をつけながら進み、最後はローリングジャンプで決める。

ボーナスステージ:パターン7



⬆青いブロックからローリングジャンプ。足場が狭いので注意。



⬆上空に隠されたタル大砲があるので、これに入ろう。

➔P.245から



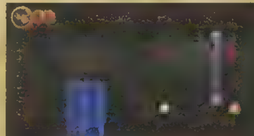




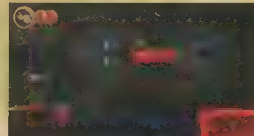
4 ローリングジャンプを駆使して取りにいこう

2つ目の中間ポイントの上空にパズルピースがある。

これを取るには、少し先へ進んでからローリングジャンプを2回使う。一歩間違えば落下するので、右の写真を参考にして失敗しないように気をつけよう。



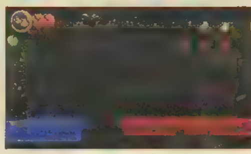
⬆この青いブロックから、左へローリングジャンプする。



⬆スイッチに触れ、赤いブロックに着地。さらにローリングジャンプ。

N タイヤの反動を利用して大ジャンプしよう

タイヤがずらりと並んだ上空に「N」がある。まずは手前のタイヤ地帯から大ジャンプで赤スイッチに触れ、足場を出す。「N」の真下まで進むのだが、このとき青いスイッチに触れないように。タイヤの反動だけで飛び越えること。



⇧手前のタイヤから大ジャンプでスイッチに触れて赤いブロックを出す。



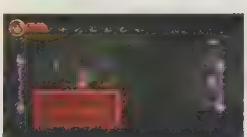
⇧青いスイッチに触れないよう注意。バナナは無理に取らなくてよい。





! くさりを伝って進み タイヤ地帯に突入

くさりの下の赤いブロックにいる敵を踏み、大ジャンプ。スイッチに触ってくさりに戻るとスムーズにタイヤ地帯へ進める。



⇦一度降りてもよいが、敵が2体いるのでダメージを受けやすい。大ジャンプを使おう。

5 ゴールの前に大ジャンプでパズルピースを取ろう

ゴール手前の赤青ブロック地帯。左方向の足場の上に、パズルピースがある。適当な足場からローリングジャンプで取りにいこう。



⇦どのブロックから踏みきっても大丈夫だが、広い足場のほうがやりやすいかも……。

7-7 ミュージックファクトリー

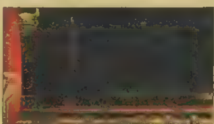
×5 ×3

SG	01:27:00
G	01:37:00
S	01:48:00
B	02:20:00

おまけ　ボロトンファミリー

1 スタート地点の左に隠し部屋がある

スタートと同時に左へ。天井からツタがぶら下がっているのでつかまろう。左の隠し部屋の扉が開いてパズルピースが出現する。



⬅コース開始のムービーで少しツタが見えているが、ゲームが始まると画面外になってしまう。

K 落下してタル大砲に入り「K」を取ろう！

シンバルの右下にタル大砲が隠されている。タルに入ると自動的に発射されるので、タイミングを見て上のシンバルに乗ろう。



⬅スタートから4つ目のシンバル。右下にバナナの房が見える。これを目印に落下しよう。





3 落下に注意して移動床からローリングジャンプ

上下左右、斜めに床が移動する難易度の高い場所。真ん中あたりにパズルピースがあり、床と連動するように上下している。普通に取ろうとすると落下する。画面に現れたタイミングで、移動床からローリングジャンプで取ること。



⬆移動する床で待機。パズルピースが出てくるタイミングを計る。



⬆ローリングジャンプで取って着地しよう。ティキドリーに注意。

床を叩いてタル大砲を出す



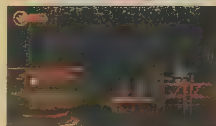
⬆床を叩くとパネルがめくれ、「DK」の文字が。同時にタル大砲が現れるので、これを使って先へ進もう。

2 敵を足場に大ジャンプしよう

タル大砲でシンバルに着地したあと、ティキドリーを踏んでさらにジャンプ。上のシンバルへ飛び移る。難しければ、中間ポイントまで進み、そこから左へジャンプしてもよい。

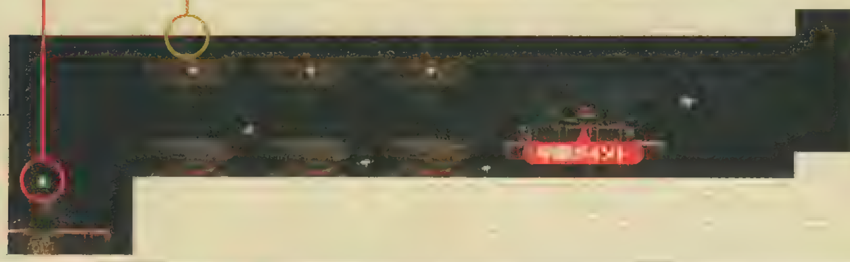


⬅シンバルにつぶされる前にティキドリーで大ジャンプ。すばやく行動しよう。



⬅中間ポイントまで進んで戻ってもよい。こちらのほうが難易度は低い。

ボーナスステージ:パターン1

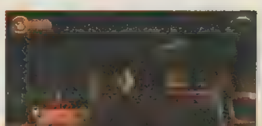




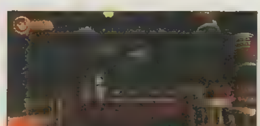
P.250へ

敵2体を利用してバナナを取ろう

中間ポイントを過ぎたあたりの上空にバナナがあり、通常では取ることができない。床に敵が2体、空に1体いるので、これを利用する。まず床にいる敵を踏んで大ジャンプ。さらに、空中で2回目の大ジャンプを行う。



⬆チャコッケイ、レッドハイドロイド、ティキドリーの3体がいる。



⬆レッドハイドロイドで大ジャンプ。さらにティキドリーを踏む。

4 タンクを破壊すると パズルピースが出現

タンクのそばにレッドハイドロイドがいる。ここでは倒すことができないので、頭を踏んで気絶させよう。その隙に、すばやく地面を叩いてタンクを破壊すればよい。



⬅気絶させてすばやく行動。先へ進むときも頭を踏み続け、タイミングを計るとよい。

5 床を叩くと通路が開ける 敵を倒してから進もう

「K」のある真下の床を叩くと下に降りることができ、パズルピースがある。じゃまなレッドハイドロイドは、チャコッケイを投げつけて倒してしまおう。



⬅敵を倒してから取りにいこう。パズルピースを取ったら、タル大砲で戻ることができる。

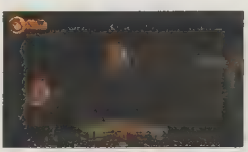
➜P.249から



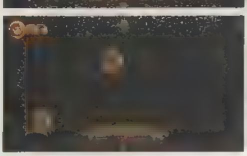


! シンバルの反動を利用して連続ジャンプでゴールへ

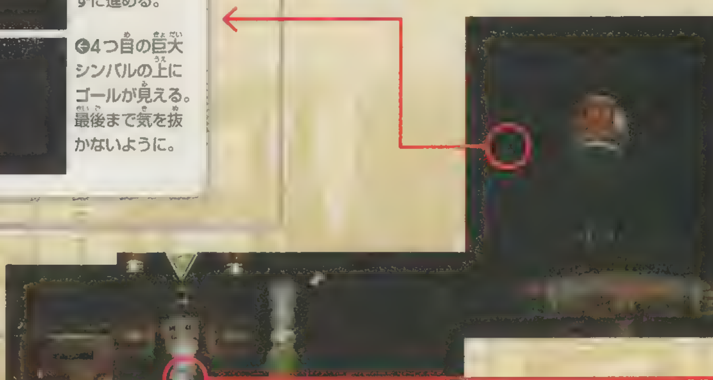
ゴールの手前は巨大なシンバル地帯。シンバルを叩く反動で大ジャンプができる。ハンマーの上を飛び越えながら進んでいこう。ハンマーにぶつかるとミスとなるので、動きをよく見ることがポイント。



⬅ハンマーが左に移動してくるときに飛び越えると、ぶつからずに進める。



⬅4つ目の巨大シンバルの上にゴールが見える。最後まで気を抜かないように。



床を叩いて赤いスイッチの部屋へ行こう

バーナーからの炎とチャコッケイ201Rを避けて進む。電球の真下の床を叩いて下へ。赤いスイッチの部屋へ通じるタル大砲に入ろう。コースの順序どおりにクリアしていれば、これですべてのスイッチを押したことになる。



⬆チャコッケイは踏んだあとに投げて、2体とも倒してしまおう。



⬆赤いスイッチを叩く。これが3つ目なら7-Rへ行くことが可能。





足場の下にバナナコインを発見



⬅蒸気が吹き出るバーナーの左下と右下にバナナコインがあるので、取っておこう。

7-R 3、2、1、ゼロ!

×0
×0

SG	—
G	—
S	—
B	—

おまけ なし

ロケットに乗って7-Bボス戦に向かおう

7-5、7-6、7-7で3つの赤いスイッチを押していれば、この7-Rに入ることができる。ロケットに乗りこんでAボタンを連打すれば発射。上へと進む強制スクロール面となる。難しいコースではないが、気を抜かずに進もう。



⇧巨大ロケットの中から小さなロケットが発射され、7-Bへ出発。



⇧大空をどんどん上昇していく強制スクロール面となる。

加速してバルーンを取っておこう

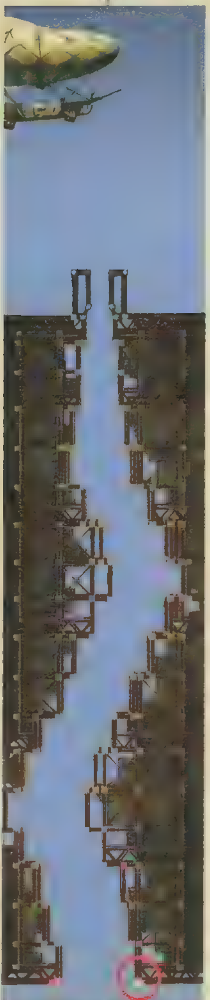
ロケット発射後まもなく、バルーンが画面を横ぎる。Aボタンで加速できるので画面外へ消えないうちに取ろう。あとは、減速してバナナを取りながら進むこと。



⇧バルーンが出現。スピードを落としていると右方向へと去ってしまう。







ゴールは近い 気球をかいくぐれ



◀鉄骨を抜けてさらに上空に進むと気球が出現する。ぶつかるとミスとなるので注意。





鉄骨の細い通路では慎重に進んでいくこと



◀鉄骨の通路は徐々に狭くなってくるのでぶつからないように。減速して進んでいこう。

7-K スイッチングラビリンス

×5 / ×0

SG	01:41:00
G	01:42:00
S	01:44:00
B	01:54:00

おまけ　ファクトリー(ジオラマ※このコースのパズルピースを集めたあと7-Bをクリアする)



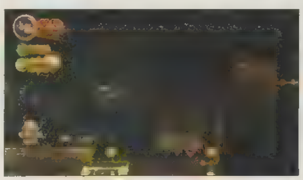
先にスイッチを入れて歯車を待つ

パズルピース1の先、歯車はレールに沿って画面の下部を進むが、ここはいったん降りて上のルートを行こう。ティキドリーを踏んで進み、最後は足場からジャンプしてスイッチを入れる。すると、新たにレールが出現して先へ進めるようになる。

レッドハイドロイドのいる床で、歯車を待って飛び乗ろう。



◎歯車と別行動で上へ。足場は崩れるのですばやく移動すること。ティキドリーも踏んで足場にできる。



◎歯車は床の隙間を通過して出てくるので移動しよう。ちなみに、右に見えるトゲはしゃがんでかわす。

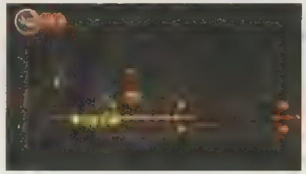
スイッチの切りかえに失敗するとアウト!

歯車に乗り、レールを右方向へ進んでいく強制スクロール面。壁や天井に吊り下げられたスイッチを押すことによって、レールが出現する。1回でもスイッチの切りかえに失敗するとミスとなる、難易度の高いコースだ。

敵の出現パターンやスイッチの位置、レールの出方などを覚えておかないとクリアは無理。マップをよく見てしっかり予習しておこう。



←微妙な制御が必要な場面もあるので、スタート近くのDKバレルがありがたい。タル大砲でいよいよ出発。



←壁に見えるスイッチに触れるとレールが出てくる。歯車はノンストップで動くのですばやく行動すること。





P.256へ

すばやく先へ進んでタイヤを使って大ジャンプ!

トゲ天井を通過し、歯車が上昇しだしたところで歯車を降り、先回りする。右の床を通過し、下に降りてタイヤのあるところへ。ここで大ジャンプ。真上のスイッチを入れて歯車へ戻る。こうしないと右のレールが現れず、歯車が落下しなくなってしまうのだ。

パズルピースを取るには、またすぐに歯車を降りて下の足場を進まなければならない。



←歯車を降りて先回り。タイヤをめざして急ごう。バナナ、敵は無視。すばやく移動しないと間に合わない。



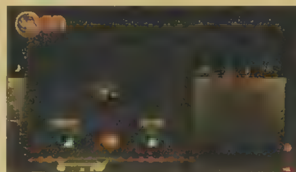
←タイヤで大ジャンプ。スイッチを入れ、歯車に着地。このあとすぐに右へ行きパズルピースを取ること。

3 タイミングに注意してスイッチを入れて歯車に着地

空中に浮かぶパズルピースを取るには、左のブロックからジャンプすればよい。ここでは歯車が画面下部を移動していて、ドンキーコングとは離れているはず。ジャンプ後、パズルピース→スイッチ→歯車に着地という流れがベスト。タイミングが合わない場合は、バレルジェットの操作や敵を踏むなどの方法で、少しなら時間調整することができる。



◀ティキトントンを乗せたブロックが奥から出現する。まずはタイヤでジャンプし、ブロックに移動する。



◀タイミングよくジャンプ。パズルピースを取って歯車に着地。スイッチを入れ忘れないよう気をつけること。

4



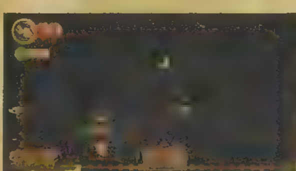
→P.255から



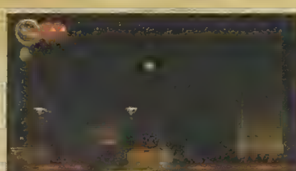
5 足場が落ちるのを待ってパズルピースを取ろう

トゲ床の上にティキドリーが飛んでいる場所。まずは、ティキドリーを踏んで右の足場へ。真下にパズルピースが出現するので、足場が崩れるのを待って自然落下しよう。

パズルピースを取って歯車に着地したあと、すぐに右のトゲ床をジャンプで越える。さきほどと同様にティキドリーがいるので、これを利用すればよいだろう。



◀パズルピースの上に移動。ここで足場が崩れるのを待つ。歯車が下を通過するタイミングに合わせること。



◀着地後、歯車に乗ったままでは右のブロックにはばまれて落下してしまう。すぐに脱出する必要がある。

先回りをして歯車に戻ろう 崩れる足場には注意

歯車に乗ったままだと、ブロックにぶつかって進むことができない。右にある足場を3つ使って先回りし、さらにスイッチを入れてから歯車に戻ろう。



◀歯車から降りて下のルートを進む。足場は崩れてしまうので、すばやく移動すること。

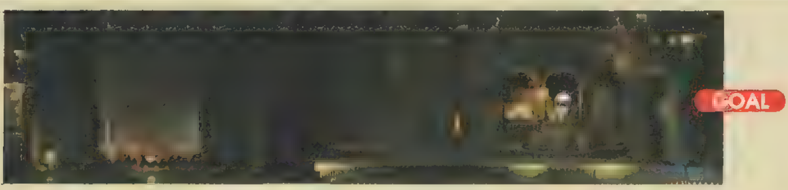
ティキドリーを足場に 3連続ジャンプで進む

レッドハイドロイドのいる床から足場へ移動。ここから、さらにティキドリーを利用して3連続ジャンプ。ブロックを1つ通過して、下を進んでくる歯車と合流する。



◀ジャンプのあとはすばやく移動し、ブロックから右に落下。スイッチを入れて歯車と合流。

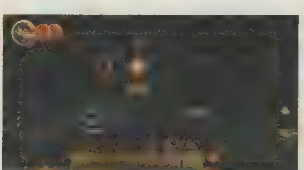




ゴール手前の難所では敵や足場をうまく利用!

ゴールの手前は、崩れる足場やティキドリーを利用しなければならないスイッチが多数ある難易度の高い場所。ひとつひとつはそれほど難しくないテクニックだが、連続して行う必要があるのでかなり難しい。

すべてのスイッチを押す必要があり、遅れると歯車が落下したり乗り遅れたりする。無駄な動きは命取りになるので、テンポよく進もう。



◀最後の難関に突入。ティキドリーを踏んで足場に乗る。スイッチを入れたあと再び敵を足場に歯車に戻る。



◀2つの足場を駆け上がり、スイッチを入れてすぐに右へ移動しよう。急がないと歯車は先に行ってしまう。

7-B ロボマスター ドクターチキン

SG	02:03:00
G	02:20:00
S	02:35:00
B	02:50:00

コンベアスマッシャー(おんがく)、ロックンローリング(おんがく)、ミュージックファクトリー(おんがく)

たまご型巨大ロボットを操る天才科学者

バナナ工場でドンキーコングたちを待ち受けるのは、たまご型巨大ロボット。左右に生えたニワトリの足で大量のバナナを踏みつぶしている。操っているのは、頭部に乗りこんだ天才科学者ドクターチキンだ。

ロボットの基本攻撃パターンは踏みつけ。ある程度ダメージを受けると、足が破壊されて空中攻撃に移行し、大量のニワトリ爆撃をしかけてくる。

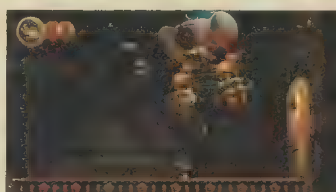


↑ロボットの頭部でレバーを握っているのがドクターチキン。バナナをここですりつぶし、ティキを量産している。

本体にぶら下がって攻撃! 踏みつぶされないように注意

まずは第一段階。足を交互に上げ、左右に移動する。これを避けるには、タイミングを見て体の下に潜り、逆方向へと逃げる。ロボットがジャンプし、足を開いて着地したときは攻撃のチャンス。本体のトゲが引っこみくさりが出現するので、ぶら下がって叩く。これを繰り返すと、ロボットの足を破壊することができる。

第二段階になると、本体のみとなったロボットが、空中から大量に卵を落としてくる。卵から生まれる敵を倒すとハートを出すこともあるので、回復に役立つ。本体への攻撃の際は、低空飛行や着地のときをねらって踏みつけるとよい。



←ジャンプ攻撃は2パターン。回転したあとは足を開いて着地するので、こちらの攻撃チャンス。回転しない場合は足をそろえて降りてくるのでひたすら逃げよう。



←通常はトゲになっている本体下部からくさりがでてくる。これにぶら下がってひたすら叩く。一定のダメージを受けると、ロボットが空中に逃げるので、いったん引こう。



←落下した卵からレグフォン201Lが生まれる。踏むとハートが出ることがある。体力が減っているときはありがたい。本体の頭を3回踏めば倒すことができる。

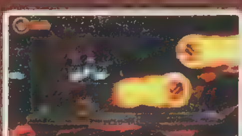
[エリア8]

ボルケーノエリア



島の中心にそびえ立つ火山のエリア。灼熱のマグマ地帯をロケットやトロッコで進む、難易度の高いコースが目立つ。最終ボスまでの道のりは険しいが、コングファミリーのプライドにかけて島の平和を取り戻すのだ。









ボルケーノエリア　コースリスト

8-1 ファイヤーキャッスル

×5	SG 01:08:00
	G 01:40:00
×1	S 02:01:00
	B 02:26:00

おまけ　ドクターチキン

! 炎の玉が飛びかう危険なコース

ボルケーノエリアを象徴する炎の敵が多数出現する。このコースでとくに目立つのが空中を飛ぶ巨大炎、レンタマグマ。ハネコダマグマやティキアッチィのようには、吹き消して倒せない強敵だ。



↑レンタマグマはひたすらかわすしかない。動きをよく見て行動を。

1 岩石が消えて出現する



↑1つ目のパズルピースは、ここに隠されている。岩石に触れると、出現するのだ。

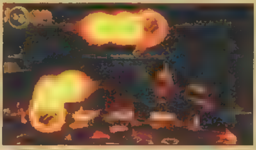


2 いったん先へ進んでから上のルートを逆戻り

頭上に2つ目のパズルピースが見えるが、ここからジャンプしても届かない。一度右へ進んで石床に飛び移り、コースを逆に進む。途中で出現するレンタマグマを、しゃがんでかわしながら進もう。



↑この位置から左へ戻る。レンタマグマが通り過ぎたらジャンプ。



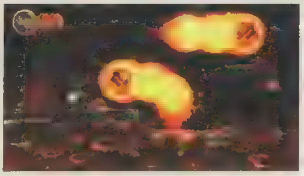
↑炎が連続するので、こまめにしゃがみながら進んでいこう。



レンタマグマの出現位置と動きを覚えてしまおう

DKバレルや「K」がある場所では、次々とレンタマグマが出現しては溶岩の海に消える。レンタマグマは出現位置や現れる間隔、動きのパターンが決まっているので、これを覚えてしまうのが攻略の早道。あとは、アイテムを取ったらさっさと危険地帯から脱出しよう。

また、岩の足場をうろつくハネコダマグマはすばやく吹き消してしまうのがよい。



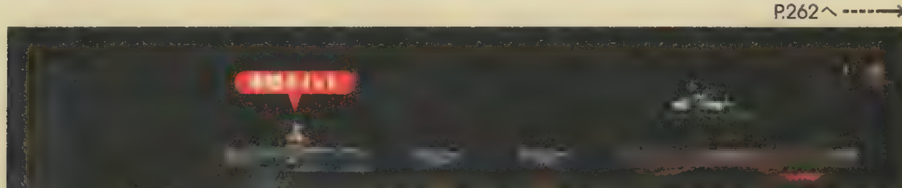
マグマから噴き出し、直角に曲がって進んでいく。足場を通過するレンタマグマはしゃがんでよけられる。



ハネコダマグマ単体は怖くないが、レンタマグマとのコンビネーション攻撃は怖い。すばやく吹き消そう。



P.262へ

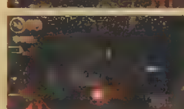




右の床端からローリングジャンプで取る



床の下に「O」がある。右のブロックからローリングジャンプしよう。



「O」を取ったあと、さらにジャンプ。ポットのある床に着地するのだ。

3 地面たたきで通路を作ってタル大砲に入る

中間ポイントを過ぎて少し進んだ場所。ルートが閉ざされているので、地面たたきでブロックを破壊しよう。下に降りたらいったん左へ。岩がマグマに沈み、隠れていたタル大砲が出現する。

ボーナスステージ:パターン9



⬆ブロックがルートをはばむ。連続で地面を叩き道を開こう。



⬆レンタマグマに気をつけて下へ。左の岩陰にタル大砲がある。

→P.261から





5 狭い通路の先 岩陰にパズルピース

狭い通路の左端の岩陰にパズルピースがある。コース前半とはレンタマグマの動きが違うので気をつけること。通路をすばやく移動するにはローリングアタックを使うとよい。



⬅ティキアッチィもじゃまだ。炎を吹き消してからローリングアタックで倒して進もう。



4 ツタにぶら下がると足場が出現するのでパズルピースを取ろう

ここの上空にパズルピースがある。これを取るポイントは、お面から生えているツタだ。
ツタにぶら下がると、上空に3つの足場ができるので、これを渡っていく。ツタでできた足場は一定時間が過ぎると使えなくなるので、すばやく移動すること。この場所では、レンタマグマとティキアッチィがじゃま。敵の動きに注意しつつ、タイミングをみて行動しよう。

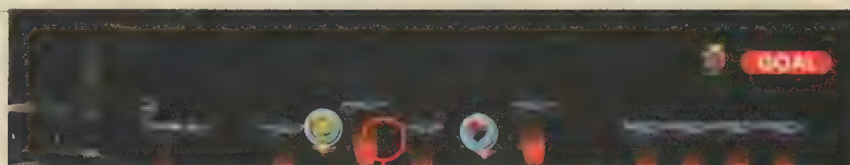


ツタにぶら下がると足場ができる。右に見える床に移動してから飛び移ろう敵の隙を見て進もう。



3つの足場をジャンプ移動していく。一定時間が過ぎると、右から順に足場が使えなくなるので注意。





! 崩れる岩石地帯ではアイテムを取る際に敵を利用しよう

ゴールの手前は崩れる足場地帯。バナナコインとバルーンがある。これらを取るには、ティキドリーを踏んで足場にする必要がある。できれば取ってゴールしたいところだが、ここまできて失敗するのは痛い。自信のない人は、一気にゴールしてもよいだろう。
ちなみに、ゴールの下の足場も崩れる岩。もたもたせずにコースクリアしよう。



狭い通路を抜けると、今度は崩れる岩が待っている。クリアするだけなら簡単な場所だ。



ティキドリーを利用して取る。タイミングを誤るとミスとなるので無理をしないように。

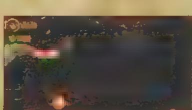
8-2 ホットロケット

×5	SG	01:30:00
	[illegible]	01:31:00
×1	[illegible]	01:32:00
	[illegible]	01:34:00

おまけ ティキだらけ



2 落下する岩が破壊されるとパズルピースが出現する



⬆ロケットバレルの後ろからコタマグマが飛んでくる



⬆天井から落ちる岩にぶつかると出現する。



1 床を傾けておいてローリングジャンプ!

この足場は、ドンキーコングの乗っている位置によって傾く。タル大砲に入るには、足場を大きく傾けておき、そこからローリングジャンプすればよい。溶岩からのコダマグマが引っこんだときをねらおう。

ボーナスステージ:パターン7



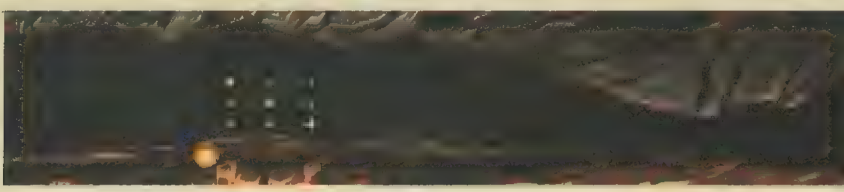
⇧まずは足場を傾ける，左端に移動して右が上になるように。



⇧画面上部に見えているタルに向けてローリングジャンプ。







P.266へ

3 後ろからくるコダマグマを避けて取ろう



⇧後方からコダマクマが連続で追撃してくる。

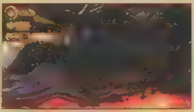


⇧上のバナナは無視してパズルピースを取ればよい。

→P.265
から



4 バナナをすべて取ると パズルピースが出現する



⇧画面中央を基準に少し上下移動をまぜて進むとよい。



⇧すべてのバナナを取ることに成功すると出現する。





5 直前のバナナを すべて取って進もう



⇧マグマすれすれに並んだバナナをすべて取る。



⇧画面中央に出現するので上昇して取ろう。



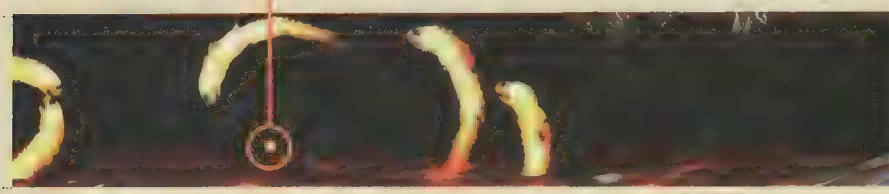
G ヘルファイヤーの[illegible]をぬって「G」を取ろう！

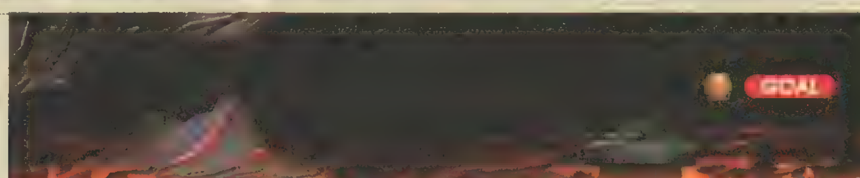


↑マグマからヘルファイヤーが多数出現する。



↑敵の動きをよく見ながら急下降して取ろう。







8-3 しゃくねつのトロッコ

×5	SG 01:20:00
	G 01:24:00
×1	S 01:31:00
	B 01:38:00

おまけ　ティキのアイディア・1

1 タル大砲で体当たり！　通路を切り開こう！

スタートから草を渡った先にある巨大なティキ像。手前のタル大砲で体当たりすると、通路が開ける。再度大砲で飛ぶと先へ進めるが、その前に、巨大像の右下のタルからボーナスステージへと進もう。

ボーナスステージ：パターン8



↑体当たりすると、像が上下に分かれて通れるようになる。



↑さきほどのタル大砲を使わずに、像の口を歩いて進む。



2 トロッコから途中下車で取る



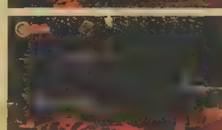
↑トロッコからいったん降りてパズルピースを取る。足場が崩れるのですばやくタル大砲へジャンプ。

3 上のトロッコに乗り継いで取ろう

上下にルートが分かれるが、パズルピースを取るためには上のルートを進む。通行止めの地点でトロッコを捨ててジャンプ。パズルピースを取って次のトロッコに乗ろう。



←タル大砲から着地したあと、すぐに上のトロッコに飛び移ること。



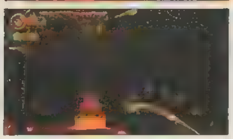
←通行止めの少し手前からジャンプ。トロッコは看板にぶつかって壊れる。

トロッコからすばやく草に飛び移ろう

トロッコのレールがとぎれる地点。いったん天井の草につかまって進む。天井も次々と崩れていくので、すばやく移動して次のトロッコへと乗り継ごう。



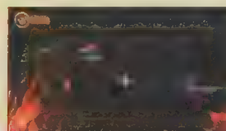
←最初のトロッコではここまで。天井の草へ移動しよう。もたもたしているとマグマに落ちる。



←つかまると天井が崩れていくので、すばやく渡っていくこと。下に見えるトロッコに飛び移ろう。

トロッコを乗り継ぐタイミングが重要!

ジャンプでトロッコを乗り継ぐ地点。空中の「O」を取ったら、すかさずジャンプして次のトロッコへ。タイミングが遅いと、マグマに落ちてしまうので気をつけよう。



←手前から早めにジャンプすると、「O」を飛び越えてしまう。とりあえずトロッコに身をまかせて落下。



←「O」を取ったらすぐに脱出すること。一歩間違えると落下してしまう。タイミングを覚えよう。



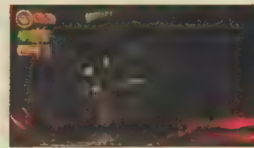
P.270へ

N ずらりと並んだバナナに沿って落下していこう

「N」を取るには、トロッコと別行動する必要がある。崩れる足場から大きくジャンプ。少し先でまたトロッコに戻る。少しの間、トロッコが見えなくて不安だが、バナナをガイドラインに進むとうまく戻ることができるのだ。

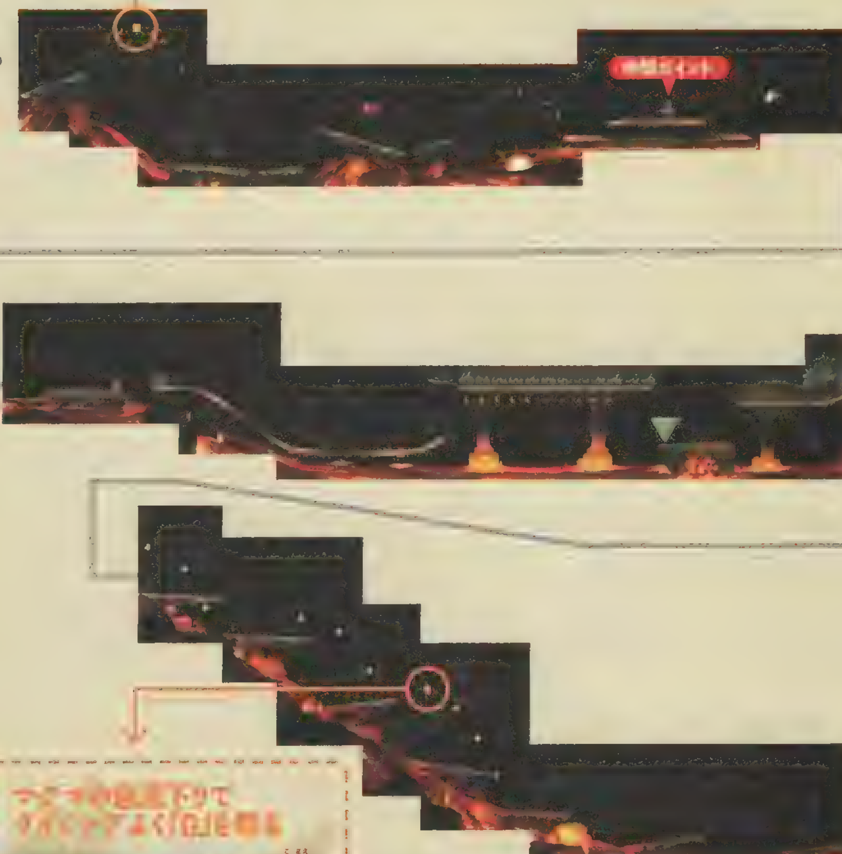


↑バナナに混じって「N」がある。ここでトロッコから飛び降りる。



↑バナナを目印に落下していくと、トロッコに着地できる。

→P.269から



G マグマの急流下りで タイミングよく位置を[illegible]



←ゴール手前はマグマの急流を滑り落ちて進む。「G」の位置をしっかり覚えておくことが大切。

4 岩が沈んでしまう前にすばやく取ること



←地面たたきでポットからパズルピースが出る。足場がマグマに沈むので急いで取ろう。

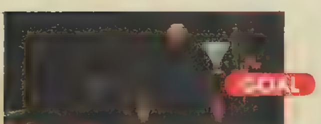
! 2つに割れる岩では滑り落ちないように



←割れる岩を足場に進む。傾きが大きくなると落ちやすい。マグマからの炎にも注意。







5 崩れる草ブロックの中に隠されている

崩れ落ちた草ブロックの中からパズルピースが出現する。岩がマグマに落ちて足場になっているので、ここから左にジャンプして取ろう。足場が沈む前に再び草に飛び移ろう。



←ブロックが崩れ、左上に出現する。足場が沈むのですばやく取りにいこう。



←再度草につかまって進む。マグマがせり上がってくるので急ごう。

8-4 けむりのホットロード

×5		SG	01:18:00
		G	01:24:00
×2		S	01:35:00
		B	02:05:00

おまけ　きねんしゃしん

1 スタート地点の左の壁の中にパズルピースがある

スタート地点から左へ進んだ突きあたり。ここにパズルピースが隠されている。これを取るには、いったん右へ進み、ランビに乗って戻ってこなければならない。手前の岩をランビで破壊すると、壁が開いてアイテムが出現する。



↑ここで地面たたき。足場が現れ、アニマルコンテナを取りにいける。



↑壁が開き、パズルピース出現。ついでにバナナもたくさん手に入る。

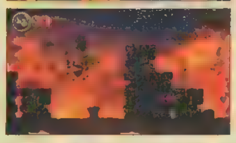


K ピース2 ランビから降りて アイテムを入手

高いブロックの上にパズルピースがある。ランビで進むと破壊してしまうので、取ることができない。いったんランビから降りて、取るようにしよう。



◀このあたりで、いったんランビから降りる。ドンキーコングが戻るまで待っていてくれるのだ。



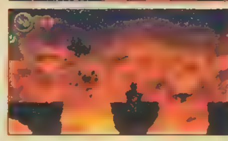
◀「K」を取って、さらにティキドリーを足場に大ジャンプ。両方取ったらランビのところまで戻る。

O 足場を壊してしまったら [illegible]ジャンプ

中間ポイントの手前。ランビからいったん降りて「O」を取ると楽。足場となるブロックを破壊してしまったら、ティキドリーを踏んで大ジャンプするようにしよう。



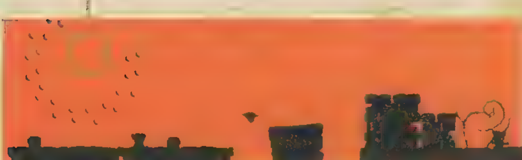
◀ランビから降り、ドンキーコングだけならなんの問題もなく「O」を取ることができる。



◀ブロックを壊した状態なら敵を利用。失敗したら、少し画面を進めて戻れば敵が復活している。







P.274へ

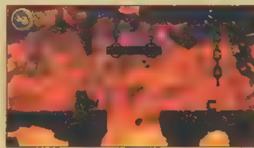
ピース3 バナナをすべて取ると出現する



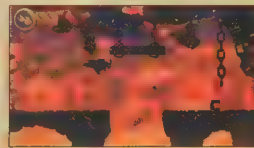
▲ぐるぐる回るバナナを残さず取ると、パズルピースが出現する。

4 手前の岩を破壊すると出現するのでランビでジャンプ

ランビで岩を破壊すると、上空から足場が降りてくる。ここにパズルピースがある。高い場所にあるので通常のジャンプでは届かない。これを取るには、ランビでジャンプしたあと、そこから飛び降りるというテクニックを使う。



↑岩を壊すと上空から足場が降りてくる。かなり高いところにある。



↑できるだけ足場の下に行き、ジャンプ後にランビから降りるとよい。

→P.273から





崩れ落ちる地形が連続する ランビダッシュで進もう



←ランビでブロックを破壊しながら進む。上から岩が落ちてくるので、一気に走ろう。

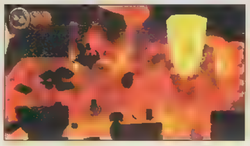


←足場がどんどん崩れていく坂。ここは、ランビダッシュしないと間に合わない。



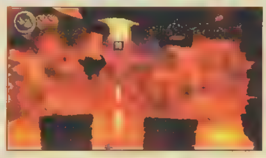
ブロックを破壊したらすぐに移動しよう

このブロックをランビで壊したら、上から巨大なブロックが落ちてくる。すぐに右へ脱出しないとミスとなる。

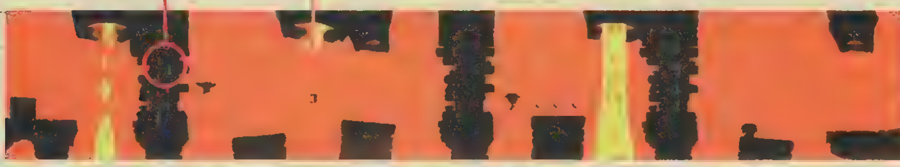


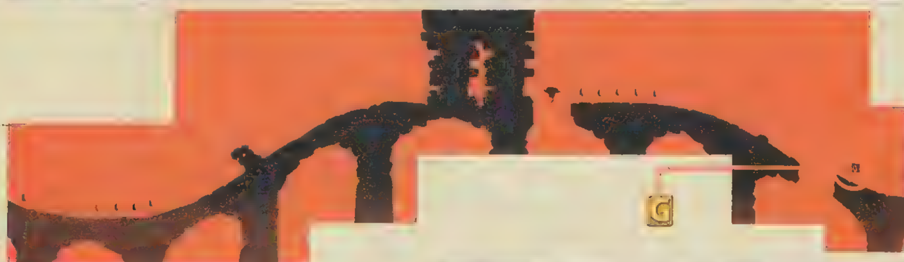
⬅落下してくる巨大ブロックに注意。挟まれるとアウトだ。ランビで駆けぬけよう。

流れ落ちるマグマのあとに「N」が落ちてくる



⬅マグマに続いて「N」が落ちる。繰り返し出現するのでタイミングを見てジャンプして取ろう。







5 ゴールする前に最後のパズルピースを取ろう

いよいよゴールだが、右側にパズルピースがあるので取り忘れないように。足場からローリングジャンプで取りにいこう。



⬅ゴール真下の足場からローリングジャンプ。距離が遠いので、ぎりぎりで踏みきろう。



⬅できればバレルジェットで、中間ポイントから再スタートなら、すぐ左にDKバレルがある。

8-5 アーチ・オブ・ファイヤー

×7
×1

SG	01:09:00
G	01:20:00
S	01:45:00
B	02:07:00

おまけ　ボルケーノエリア

1 スタート地点にパズルピース



スタート直後に画面の左にあるポットを地面たたきしてみると、パズルピースがある。





K ゆらゆら揺れるコダマグマを避ける

天井からゆらゆらと揺れて、コダマグマが数多く落ちてくる。動きをしっかり見れば、わずかながらコダマグマ同士の間隔を見きわめられる。その隙をぬって、ジャンプで「K」を取ること。



コダマグマの動きは遅い。よく観察すれば、間隔をぬって進める。

! 地面たたきで通路を開く



黄色のスイッチがあるので、この上で地面たたき。そうすれば、画面右に通路ができる。

2 踏み台になるティキドンドン



⬆宙に浮かぶパズルピースはジャンプでは届かない。ティキドンドンを踏み台にして取るとよい。





P.278へ

3 マグマの中に沈む前にバナナをすべて取る

DKマークでマグマから出現した通路には、バナナやバナナコインが並んでいる。通路はしだいにマグマに沈むので、これらのアイテムを取りつつすばやく登っていこう。

また、最上階には、バナナコインとバナナが並んでいる。ローリングアタックで取り、逃げるときはバレルジェットを使わないと、マグマに飲まれる危険性が高い。



⬅マグマに沈んでいくので、登って逃げながら、並んでいるバナナを回収すること。



⬅通路内のバナナやバナナコインをすべて入手すると、出口右側にある足場にパズルピースが出現する。

➔P.277
から



4 タル大砲に飛びこめば ボーナスステージ



⊖この場所に、ボーナスステージへのタル大砲がある。マグマから足場が出るまで待とう。

ボーナスステージ：パターン10



5 赤い風車を 吹いて回してみれば



⊕マグマから出る足場を渡っていると風車発見。



⊕吹いて回せば、バナナとパズルピースが出現。

N ジャンプを繰り返して慎重に進んでいこう

マグマから突き出る柱を足場にして進んでいく。その足場から少し上には別の足場があるが、ここに登ってしまうと「N」を取れない。小ジャンプを繰り返しながら柱の足場を渡り、「N」のある場所まで進んでいこう。



⊕一度上の足場に登ると、柱の足場へは戻ってくることは難しい。



⊕「N」を取ったあとは、上の足場を通るほうが安全だ。



6 DKバレルをぶつけてボーナスステージに入ろう!

今にも壊れそうな壁があり、そこを破壊すればボーナスステージに入ることができる。破壊方法は、中間ポイントにあるDKバレルをぶつけること。DKバレルを持ったまま、ここへ来る必要があるのだ。

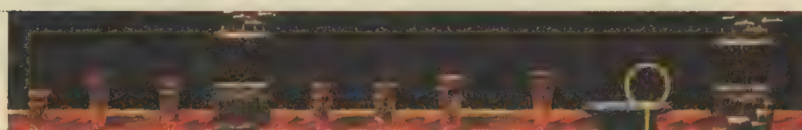
ボーナスステージ:パターン2 [illegible]



↑マグマから出るコダマグマの合い間をぬって進もう。



↑右の壁にDKバレルをぶつければ、ボーナスステージへ。





G [illegible]



←柱の足場が沈んでいくと、「G」を簡単に取れる。その後すぐにジャンプして逃げよう。

7 風車草に息を吹きかけて取る



←2本並んだ風車草がある。これに息を吹きかければ、パズルピースが出現する。

8-6 マグマの河

×5		SG	01:26:00
		G	01:34:00
×1		S	01:44:00
		B	02:13:00

おまけ　ティキトングタワー(※このコースのパズルピースを集めたあと8-Bをクリアする)

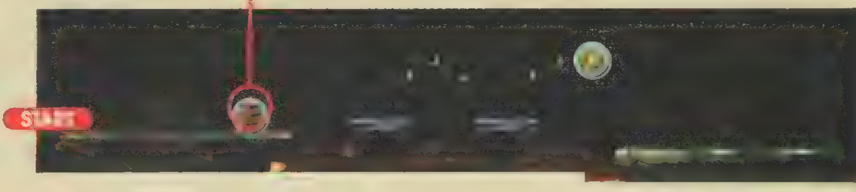
タルを持ちながらジャンプで進め



⊖スタート地点のそばにあるタル。これを持って進もう。



⊖タルを壊さないよう、確実にジャンプして越える。



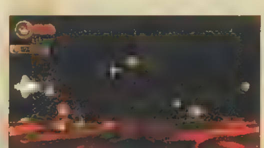


円盤に乗ってマグマを進んでいくぞ

マグマから出現する岩は、出現直後は赤く熱しているため、すぐに乗り移るとダメージとなる。だが、上から落ちてくる円盤は、その心配がないのですぐに乗りこむとよい。タル大砲に近づくと、円盤が沈むので注意すること。



⊕タル大砲に入る前に、「K」を取る。直後に円盤は沈んでいく。



⊕タル大砲に入ったあとは、コダマグマに気をつけながら飛び出そう。

1 袋にタルをぶつけてパズルピースを取る！

スタート地点からタルを持ってくる理由は、この場所で使うため。上から袋がぶら下がっているので、これにタルをぶつけて割り、パズルピースを出そう。ただし、袋は高い場所にあるので、ジャンプしながらタルを投げないと当たらない。また、袋のまわりをコダマグマが飛んでいるので注意。はずすとスタートまで戻れないので、袋を破くことができなくなる。

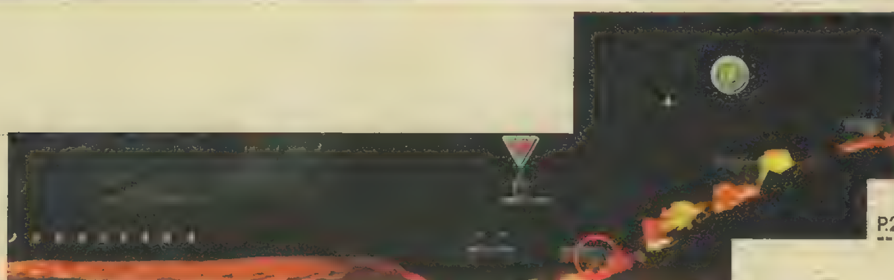


↩なんとか無事にタルを持ってきた。さっそく袋に当てて、中のパズルピースを入手しよう。



↩コダマグマが遠ざかったのを見計らって、タイミングよくジャンプしてタルを投げること。





P.282へ

！ マグマから現れる岩を足場にして駆け上がれ



⬆岩は右から左へ流れる。ジャンプを繰り返そう。



⬆マグマから出たばかりの岩は、熱くて危険。

コダマグマは吹き消して倒せ



⇦DKバレルのまわりを飛びかうコダマグマ。息を吹きかけるか、バレルをぶつけて倒す。

➜P.281から



3 円盤に乗って出現を待つ



⇧中間ポイントの手前に来ると、乗っていた円盤が沈み始めるが、そのときパズルピースが円盤上に出現。

4 風車を吹いて回しボーナスステージへ



⇦風車を吹けば、上から足場が出現。ただその前に、中間ポイントを通過しよう。



⇦降りてくる足場に乗ってじっとしていれば、ボーナスステージに入ることができる。

ボーナスステージ：パターン4



2 円盤が沈む直前にジャンプして取ろう

足場の真下にパズルピースがある。これを取るためには、右から来る円盤に乗って足場の下へ潜る必要がある。円盤は足場の下に来るとすぐに沈むので、その直前のタイミングでジャンプし、パズルピースを取るのだ。



⬆画面の右から左へ、マグマの中を移動してくる円盤に乗る。



⬆円盤が沈みかけたところで、すばやくジャンプして取る。



5 沈む足場地帯ではすばやく上へ移動

縦3列の足場が、ゆっくりとマグマに沈んでいく。また、左右からたくさんのタマグマたちが出現。コース最大の難所だ。



⬅足場が沈み始める前にパズルピースを取っておこう。そのあとは、ひたすらジャンプするのみ。



⬅逃げるだけならなんとかなるが、「G」を取るなら、ある程度のダメージを覚悟しておこう。



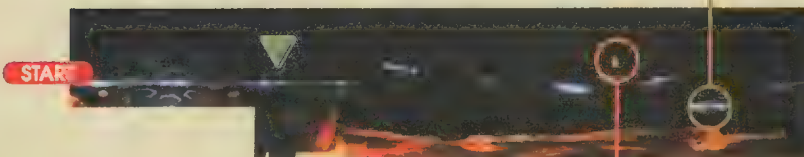


8-7 ラヴァライジング

×5
×1

SG	01:24:00
	01:43:00
	02:02:00
	02:21:00

おまけ　ティキトング（※このコースのパズルピースを集めたあと8-Bをクリアする）



マグマから飛び出してくる岩を足場にする

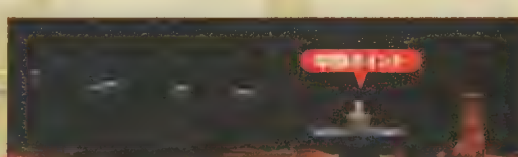
マグマが広がる地帯では、小さな岩がマグマの中から飛び出してくるので、それを足場にジャンプで移動する。短時間で岩は下へ落ちるので、岩に乗ったらすぐに次の岩へ飛び移る必要がある。



↑岩か出現したら、落ちるタイミングを読みながら移動すること。



↑「K」を取ったら、現在の足場は落ちるので、1つ先の岩へ飛ぼう。



1 吹き上がる岩に乗ってボーナスステージへ

少し足場の広い場所へ来たら、画面の左に注目しよう。マグマから勢いよく飛び出してくる岩があるので、これを足場にしてそのまま乗っていれば、ボーナスステージへ行くことができるのだ。

ボーナスステージ：パターン1



↑広い足場は左右に揺れるので、落ちてしまわないように。



↑飛び出す岩はかなり速い。タイミングを計って飛ぼう。



↑P.286へ





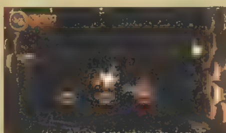
せり上がってくるマグマを避けて上へ



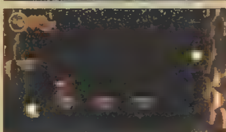
←ここに到着するとマグマが上昇してくる。左右の岩などを足場に、ひたすら上をめざそう。

4 足場のコダマグマを倒してから

3つ足場が並んでおり、その上をコダマグマが飛び跳ねている。先に息を吹きかけて倒しておけば、安全に取ることができる。



◀1体のコダマグマが出現。そのままにしているとめんどうなので、先に倒すほうが楽だ。



◀コダマグマを倒したあとなら、何も気にすることなく、パズルピースを取ることができる。

0 コダマグマの大群が発生する



◀左からコダマグマがゆっくりと飛んでくる。数が半端ではないので、逃走を優先。



◀「0」はコースの左にある。コダマグマから逃走しながら、左を意識しておこう。

2 岩が壊れるとパズルピースが出現



◀何もない空間に突然足場ができるので、飛び移りながら登っていく。



◀画面の左側にパズルピースが出現するので、取り忘れのないようにしておこう。



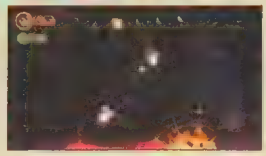
↑P.285から







G [illegible]



⊖後戻りはできない。「G」を取るチャンスは一度だけなので、しっかりとねらうこと。

5 パズルピースを取ったらいったん右の足場へ

左右から柱が突き出し、それを足場にして上へジャンプしていく。柱はすぐに引っこむので、パズルピースを取ったあとも落ちないように気をつけること。



⊖左右から何度も出入りする柱。出てくるときは、柱の間に挟まれないようにしておこう。



⊖パズルピースを取れば、すぐに下の柱が引っこむ。その前に右の足場へ移っておくように。

ティキドリーを倒した場合にかぎり、マグマが迫ってきたときに足場が出現する。

8-K モンキーラビリンス

×5 / ×0

SG	01:51:00
G	01:54:00
S	02:02:00
B	02:16:00

おまけ　ボルケーノ（ジオラマ※このコースのパズルピースを集めたあと8-Bをクリアする。）

タル大砲で奥へ奥へと進んでいく特殊なコース

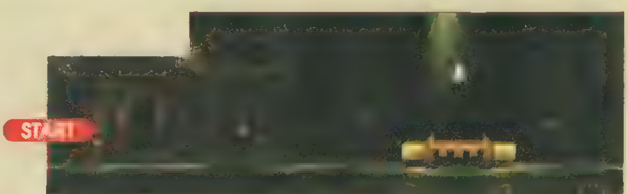
タル大砲を使い、奥の部屋へ奥の部屋へと移動する。後戻りをすることはできない。また、次の部屋へ移動するためのタル大砲は、条件を満たさないと出てこないので、部屋に入ったら何をすべきかを見きわめることが肝心だ。



↑最初の部屋。スタート地点右のこの位置で、ひたすら地面を叩くと…。



↑タル大砲が出現。飛びこめば、奥にある次の部屋へ撃ちこまれる。



1 すべてのバナナコインを取ればOK

4体のティキスパイクを避けながら、部屋の中のバナナコインをすべて取るとパズルピースが出現。これを取ると、次へ進むためのタル大砲が出現する。



↑床はジャンプ台になっており、通常よりも高く飛ぶことができる。

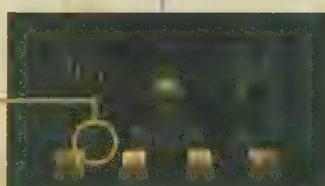


2 さけぶ柱の出現パターンを覚えよう

画面奥からさけぶ柱が次々と倒れてくる。倒れると同時に壊れるので、ひたすら避けよう。柱が出すバナナコイン5枚を取ると、パズルピースが出現する。

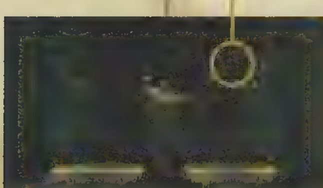


↑第2の部屋以降、どの部屋でもパズルピースを取るとタル大砲が出る。



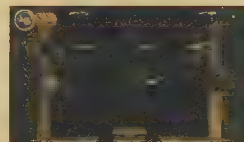








3 トビーカを足場にしてジャンプで登ろう



縦に3画面ほどある部屋は、トビーカを足場にする。うまくやれば4回ジャンプで最上段へ。



最上段には5枚のバナナコインが。これをすべて取れば、パズルピースが出現するのだ。

4 回転する足場の上でバナナコイン集め



回転する大きな円形の足場の周囲にバナナコインが。全部取れば、パズルピースが出現する。

5 飛んでくる岩石ボールをかわし続けよう!



画面奥から大量の岩石ボールが。飛んでくるたびにパターンが変わるので早めに回避。



攻撃が一段落するたびに中央にバナナコインが。これを5回取るとパズルピースが出る。

8-B たいけつ！ティキトング

SG	02:17:00
G	02:23:00
S	02:42:00
B	03:28:00

スペシャルのイメージイラスト10点(→P.302)、ファイヤーキャッスル(おんがく)、たいけつ！ ティキトング(おんがく)、しゃくねつのトロッコ(おんがく)、ティキトングのテーマ(おんがく)

ロケットバレルで上昇して巨大建造物の頂上をめざせ！

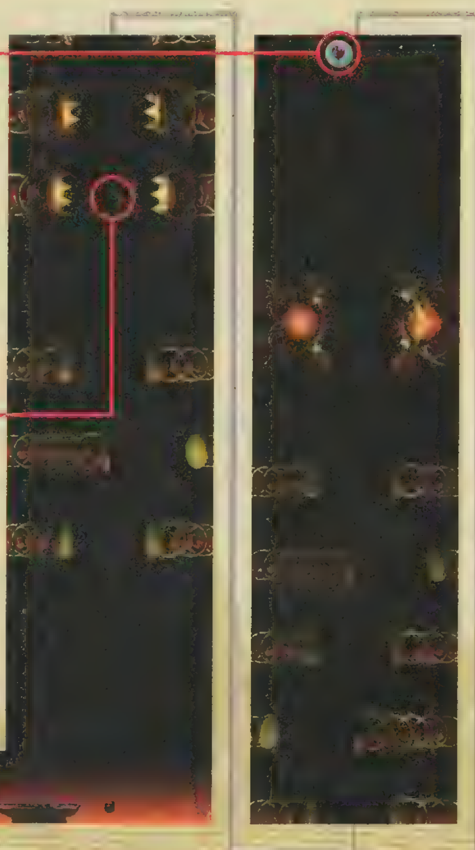
火山の頂上にそびえ立つ巨大建造物。最終決戦の前に、まずはこの建造物のてっぺんをめざし、上昇していく。トゲのついた障害物や気球をうまくかわして進もう。頂上までたどり着くと、いよいよティキトングとの対決だ。



↑ロケットバレルに乗りこもう。道のりは意外に長いので気を抜くな。



↑最後まで登りきり、頂上にあるティキトングタワーの口の中へ。



バルーンが出現 加速して取ろう



↑歯車を越えたら、バルーンが見えてくる。時間がたつと画面外へ消えるので、スピードを上げて取ろう。

スピードを上げて トゲを回避しよう



↑左右からトゲのついた障害物が迫る。スタート直後の突起物を抜けたら、すぐに加速して切りぬけよう。

P.292へ



歯車を越えたら加速でトゲを回避



終盤ではトゲの障害物が待っている。この歯車を越えたら、一気に加速して進むとよい。

スピードを落としてブロックをよけろ



一見背景のようだがこれらも障害物。スピードを落とし、バナナを拾いながら上昇しよう。

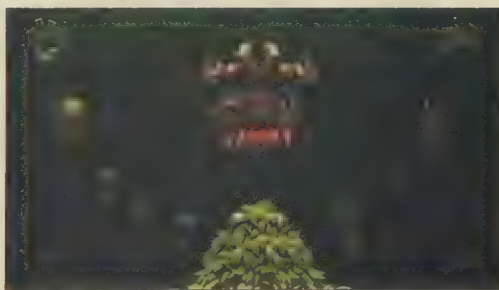
上がってくる気球をかわして進む



画面下から気球が出現する。加速と減速を使い、気球の合間をすりぬけるようにかわそう。

ティキ族の頂点に君臨する悪の親玉

巨大建造物の頂上にたどり着くとロケットバレルが爆発。そのショックでドンキーコングは気絶してしまう。自覚めたドンキーコングの前に現れたのはティキ族の親玉、ティキトング。大量のバナナを使ってティキたちを巨大な手に変身させて攻撃してくる。手を破壊すると、今度は空中から体当たりをしかけてくる。これを倒せば感動のエンディングだ。



大量のバナナを発見して喜んだのも束の間、ティキトングと各エリアのボスを操っていたティキたちが出現する。



ティキトングによってすりつぶされたバナナが、各エリアのティキたちを包みこみ、巨大な手に変身する。



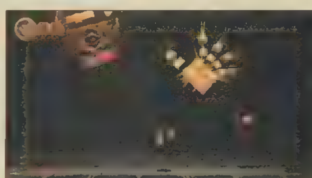
巨体を震わせ威嚇してくるティキトング。ドンキーコングも負けじと吠え、いよいよ最終決戦が始まる。

第一段階は手の甲が弱点！ 最後は頭を踏んで倒せ！

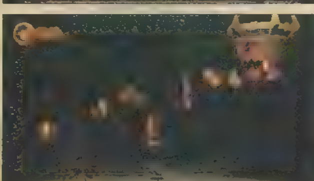
第一段階は、手の甲の赤い宝石を踏みつけること。ティキトングの攻撃パターンは大きく分けて次の3つ。①手を地面と水平にして左右に振る。②手を垂直に立てて押しつぶす。③上空から手のひらで叩く。①はしゃがんでやり過ごし、②はジャンプでかわす。③は左右に逃げよう。それぞれ隙をみて反撃すること。第二段階は、垂直に押しつぶしてくる体当たり攻撃がメイン。空中で叫び声をあげたら落下のサイン。左右によけ、地面に落ちたところをねらい、頭の上にある弱点を踏みつけよう。



手の甲を上にしている場合は、しゃかんでよけたあと宝石を踏む。手のひらが上の場合はかわすだけ



手は2回踏むと壊れるので合計4回の攻撃で両手を消滅させることが可能。このあとの攻撃は第二段階へ。



第二段階の攻撃では火のついたハートを吐くこともある。息を吹きかけて炎を消すと取ることができる



体当たりのほか、炎に包まれたティキを吐き出すことも。くるくる回ったら注意。敵の隙間に移動しよう。

エリア9

黄金のしんでん



ティキ族の親玉のティキトングを倒し、みごとに島の平和と大事なバナナを取り戻したドンキーコングたち。これで冒険もおしまい…と思ったら、なんとびっくり。真の最終エリア「黄金のしんでん」が姿を現すのだ。



プレイ条件 ： エリア1〜8の隠しコース(-K)をすべてクリアする。

エリア9は、9-1だけの隠しエリアで、プレイするには、各エリアの隠しコース(エリア1なら1-K)クリアが条件となる。隠しコースの出現には、そのエリア内の「K」「O」「N」「G」が必要なので、エリア9に挑戦したいなら、ゲーム内の「K」「O」「N」「G」を1つ残らず取らなければならないのだ。







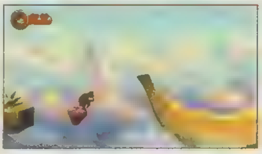


9-1 黄金のしんでん

パズルピース×5	SG	01:02:00
	G	01:12:00
×0	S	01:55:00
	B	02:29:00

バナナのせかい、バナナコースターのアイディア、ペラペラなコースのアイディア、ふしぎなブロックのアイディア、おかしのワンダーランド、バーチャルトロッコのアイディア、しんでんの中のアイディア、バナナプディングのアイディア

! なんとすべての足場がフルーツ!?



←空中の浮島とフルーツが足場。かわいらしいが、落下ミスの危険が高いので注意しよう。

1 何もなさそう……でも地面を叩くこと!



←浮島の裏側に壺が見えている。その上で地面たたきすると、なぜか上からパズルピースが出現



2 先へ進んで空中を戻ろう

2つ目のパズルピースは、浮島と浮島の間にあるブルーベリーの上のバナナをすべて取ると出現。出現場所はイチゴの上。イナイイナイの攻撃を避けつつ、下段のベリーを渡って右へ進み、次の浮島からは上段のベリーの上を戻ってこよう。



←バナナを取りながら滝のある浮島まで来たら、上段のブルーベリーを左上に登っていく。その先のイチゴの上にパズルピースが出現。

虚空から イナイイナイが出現！

空中に真っ黒い穴があき、そこから忽然とイナイイナイが出現する。出現と同時にドンキーコングたちに向かって回転ノコギリのような弾を撃ってくる。すぐに消えるので、弾を避けることを優先しよう。



←イナイイナイはこのコースでのみ出現。ティキ族にも見えるが正体は不明。

並んで動くバナナたちを追いかける？

巨大バナナ（足場）の弧に沿うように、バナナが並んで移動してくる。放っておくと画面外へ去ってしまうが、全部取ればバナナコインが出現する。同じように一列で動くバナナが、このあとにも何度か登場するのだ。



←足下に注意していないと落ちてしまうこともある。無視して先を急ぐほうがよいかも…。





P.296へ

爆弾コアラに挟まれてしまう

この浮島の中央まで進むと、ドンキーコングたちを挟むように2匹のコアリーが登場。コアリーは、空中から爆弾を投げて攻撃してくる。進路をはばむ右側のコアリーに攻撃を集中し、先を急ごう。



↑コアリーを倒すには、踏むか投げられた爆弾を投げ返す。

3 回転バナナを全部取ろう！



↑二重の円を描いて回転しているバナナを全部取れば、その中央に3つ目のパズルピースが出現

揺れる柱の上で爆発するサクランボ

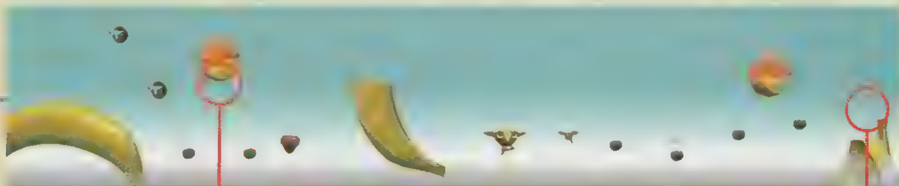
左右に振れる柱の上にサクランボが置かれており、その上を渡っていかなければならない。しかも、サクランボは足をつくと数秒後に爆発するので、のんびり待つのも危険。ディディーコングがいれば、バレルジェットで多少は楽に進めるのだが。



⊖サクランボの爆発など意識せずに、ポンポンとタイミングよく先へ進んでいくほうがよい。ぐずぐずしているとかえって危険だ。

→P.295から





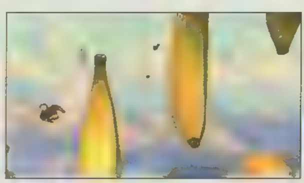
巨大オレンジやバナナをかわして進め！

反ったバナナの足場を越えると、上から巨大オレンジが次々に降ってくる。当たればダメージを受けるし、巻きこまれて落ちれば1ミスとなるので、上手にかわしながら進みたい。



⊖皮を切り欠いたオレンジが、いくつもいくつも落ちてくる。落下の切れ目をねらってジャンプしよう。

さらに進むと、巨大バナナが前後に回転している。これまでと同様にバナナを足場にはできるのだが、動きが異なるのでとまどわないこと。ここさえ抜ければいよいよゴールだ。



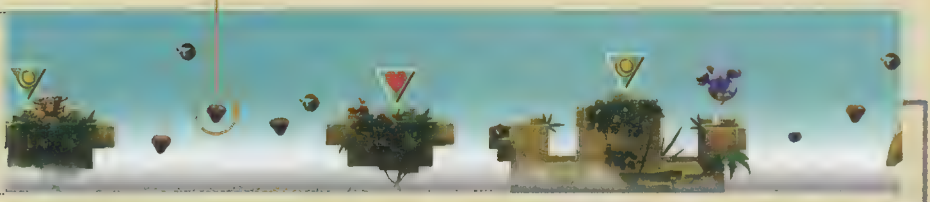
⊖前後に回転する巨大バナナ。その間を巨大オレンジが落ちていく。1か所に止まっている余裕はない。

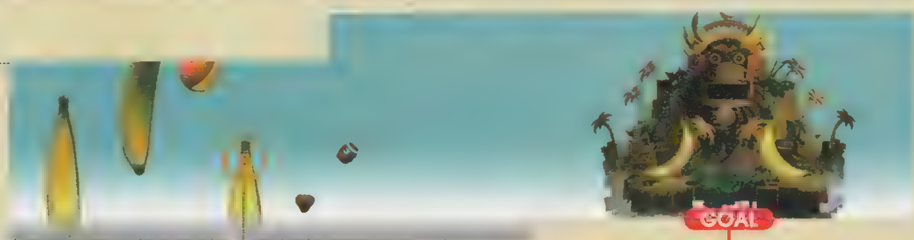
4 イチゴの上を行ったり来たり

浮島の間の3つのイチゴの上にバナナが次々と落ちてくる。順番は、左のイチゴ→中央→右→中央→左→右。これらのバナナを全部取ると、中央のイチゴの上に第4のパズルピースが出現する。イナイイナイの攻撃をうまく避けながら移動しよう。



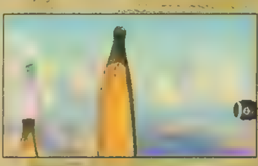
⊙イナイイナイは出現と同時にドンキーコングたちをねらって弾を撃ってくる。ジャンプでうまく弾を誘導すれば、避けるのは難しくない。





5 最後のパズルピースは バナナの内側に！

5つ目のパズルピースは、最後の回転バナナの内側の空間に置かれている。とくに隠されているわけではないが、バナナの角度によっては見えなくなるので、気がつかないこともある。場所さえわかれば取るのは簡単だ。



⊙最後の回転バナナに乗ったら、少し待っていれば取ることができる。あっけないくらいに簡単だ。

！ 鏡を手に入れて ミラーモードへ！

回転バナナゾーンを抜けてタル大砲に飛びこむと、あとはゴールまで移動。最後のゴールバレルを叩くと、バナナでもバルーンでもなく、1枚の鏡を入手できる。これこそ、ミラーモードを開くカギなのだ。



⊙この鏡こそクリア率100％の証。以降、コース選択時にミラーモードが選択可能になる。

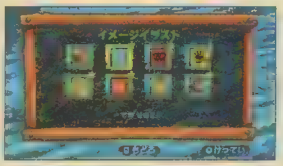
おまけ完全リスト



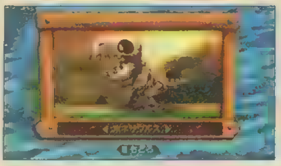
おまけは、キャラクターなどを描いた「イメージイラスト」、BGMを聞ける「おんがく」、3DCGの「ジオラマ」の3種類。これらを、閲覧条件とともに紹介する。

イメージイラスト

おまけの中でもっとも数が多いのは、このイメージイラスト。大部分は、各コースのパズルピースを集めることで閲覧可能となる。ここでは、名称右の表記で対応するコースナンバーを示している。たとえば、下の①フログーンの場合、1-2のパズルピースをコンプリートすると閲覧できる。



カテゴリーごとにまとまっているイメージイラストの選択画面。開いているのにまだ見ていないものには、★マークが表示される。

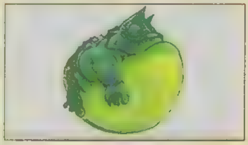


個々のイメージイラストはこのように表示。背景なしのシンプルなものもあれば、絵画のようにエリアの情景を描くものもある。

てき その1

最初は敵。コース内のCGキャラクターと比べると、細かな表情などが見てとれて楽しい。②のアルクや⑥のチキン・ド・ケリリには、動きの設定らしきものもある。なお、⑩だけは敵キャラクターではない。

1 フログーン (1-2)



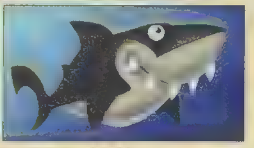
2 アルク (1-5)



3 チョッキーノとトモダチ (2-2)



4 ラングィ (2-3)



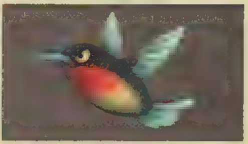
5 キングタコラ (2-5)



6 チキン・ド・ケリリ (3-2)



7 ハッチャリン ([illegible])



8 [illegible]



9 [illegible]



10 どうぶつたち (7-6)



てき その2

続く(つづ)カテゴリーも敵(てき)。③のティキボマーは、エリア3のボスであるステューが投(な)げてくる爆弾(ばくだん)ティキ。ティキ族(ぞく)なのに、なぜかティキのカテゴリー(下記参照(かきさんしょう))からはみ出(だ)し、こちらに収(おさ)められている。

1 イカたいほう（2-6）



2 ケーシャリーとケムクジャリー（3-5）



3 ティキボマー（4-2）



4 モクリャー（4-3）



5 クルット（5-3）



6 ハクハクファミリー（5-8）



7 ホネサウルス（6-1）



8 ホネサウルスカート（6-8）



9 コアリー（7-4）



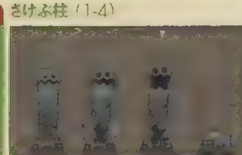
10 ホロトンファミリー（2-3）



ティキ

第(だい)3のカテゴリーはティキ族大集合(ぞくだいしゅうごう)。⑨と⑩の閲覧(えつらん)条件(じょうけん)は、パズルピースではなくクリア率(りつ)を200%にすること。ミラーモードで全(ぜん)コースをクリアしなければならないので、もっとも見(み)るのが難(むずか)しい。

1 さけぶ柱（1-4）



2 ティキドリー（4-4）



3 ティキタンク（5-5）



4 ティキボヨン（5-3）



5 ティキアッチィ（6-4）



6 ティキライター（7-3）



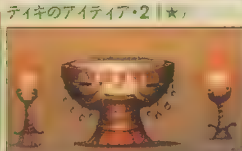
7 ティキたっけ（6-2）



8 ティキのアイティア·1（8-3）



9 ティキのアイティア·2（★）



10 ティキトンクの絵コンテ（★）



ボス

エリアのボスを集めたカテゴリー。強烈な個性を持つ面々ばかりで、見ていて飽きない。なお、⑨と⑩はそれぞれ8-6、8-7のパズルピースを集めて、8-Bをクリアしないと閲覧することができない。

1 マグリー (2-1)



2 ハイレーツクラブ (3-1)



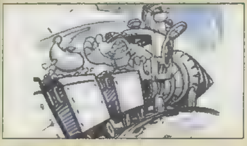
3 ステュー (4-1)



4 モールカート (5-1)



5 モールカートの絵コンテ (5-2)



6 マンゴルビー (6-1)



7 サクリー (7-1)



8 ドクターチキン (8-1)



9 ティキトンクタワー (8-6 & 8-B)



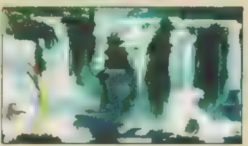
10 ティキトング (8-7 & 8-B)



ドンキーコングアイランド

ドンキーコングアイランドの情景を描いたカテゴリー。④や⑥など、実際のゲーム中には登場しない情景もある。ゲームに採用されていたら、どんなコースになっていたかを想像してみるのも一興。

1 ジャングルのたき (1-3)



2 ジャングルの石ぞう (1-6)



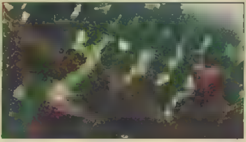
3 海ぞく船 (2-4)



4 水中のほうけんのアイディア (2-7)



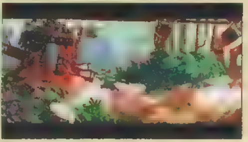
5 いせきエリア (3-[illegible])



6 [illegible]のアイディア (5-[illegible])



7 [illegible]のアイディア (5-7)



8 クリフエリア (6-6)



9 ファクトリー[illegible]のアイディア (7-2)



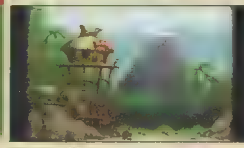
10 ボルケーノエリア (8-5)



ドンキーコングと仲間たち

主役であるドンキーコング関連のイラストを集めたカテゴリー。①や⑤などは、ゲーム中でほぼそのまま再現されているのがわかる。なお、⑦～⑩の閲覧条件は、やはりクリア率を200%にすることだ。

1 ドンキーコングの家 (1-1)



2 島にある石ぞう (3-6)



3 おたすけピッグ (6-2)



4 [illegible]



5 クランキーコングの店 (7-5)



6 きねんしゃしん (8-4)



7 へきかのアイディア (★)



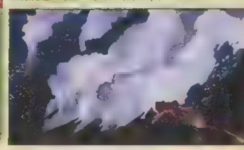
8 よけろ! ドンキーコング (★)



9 白いぼうけんのアイディア (★)



10 火山ふんかのアイディア (★)



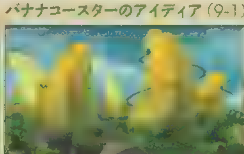
黄金のしんでん

たどり着くだけでも大変な隠しエリア「黄金のしんでん」にちなむイラスト集。①～⑧は、すべて9-1のパズルピースを集めることで閲覧可能。⑨と⑩は、クリア率を200%にすれば閲覧することができる。

1 バナナのせかい (9-1)



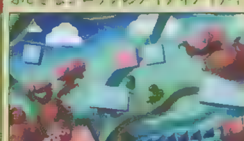
2 バナナコースターのアイディア (9-1)



3 ペラヘラなコースのアイディア (9-1)



4 ふしぎな[illegible]のアイディア (9-1)



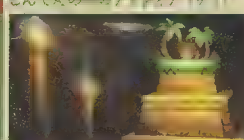
5 おかしのワンダーランド (9-1)



6 [illegible]トロッコのアイディア (9-1)



7 しんでんの[illegible]のアイディア (9-1)



8 バナナプディングのアイディア (9-1)



9 しんでんのトビラ (★)



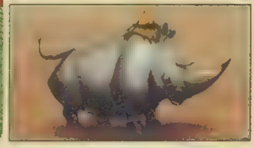
10 黄金のしんでんのアイディア (★)



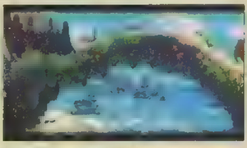
スペシャル

最後のカテゴリーは、情景あり、アイディアメモあり、キャラクターありのノンジャンル。10個すべてが8-Bのクリア、つまりティキ族の親玉であるティキトングを倒すことで、閲覧することができる。

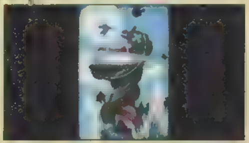
1 ランビのアイディア (8-B)



2 ビーチのはし (8-B)



3 海てのたいけつのアイディア (8-B)



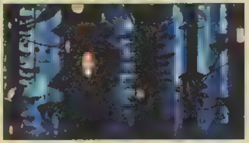
4 こはくのレールのアイディア (8-B)



5 ホハホタマス (8-B)



6 [illegible]のアイディア (8-B)



7 クリフの夜のアイディア (8-B)



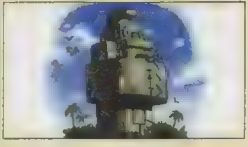
8 ファクトリーのアイディア (8-B)



9 バナナ「[illegible]」のアイディア (8-B)



10 しんてんのスイッチ (8-B)



おんがく

「おんがく」のおまけは、各エリアで使用されているBGM集。パズルピースとは無関係に、各エリアのボスを倒すごとに3〜4曲が聴けるようになる。



◀曲名を見ただけでひとつひとつのコースを思い出せそうな名曲ばかり。たまにはじっくり聞き入ってみるのも悪くない。

ジャンル	出現条件	曲	
ジャングル	1-Bをクリアする。	バナナジャングル	パクパクパニック
		サンセット海岸	
ビーチ	2-Bをクリアする。	リフトのはまべ	ラジックのいりえ
		あらしのビーチ	イカだらけビーチ
いせき	3-Bをクリアする。	タルたいほうメイズ	いせきのエントランス
		パイレーツふたたび	かい鳥 ステュー
どうくつ	4-Bをクリアする。	ぶら下がりマインコースター	コモリンのどうくつ
		シーソーレールききいっぱつ！	
フォレスト	5-Bをクリアする。	パインフォレスト	空とぶティキドリー
		ナゾの追せき者 マンゴルビー	
クリフ	6-Bをクリアする。	きょだい！ 岩石ボール	ドロぬまのトロッコ
		クランブルマウンテン	ドロドロタールフォール
ファクトリー	7-Bをクリアする。	コンベアスマッシャー	ロックンローリング
		ミュージックファクトリー	
ボルケーノ	8-Bをクリアする。	ファイヤーキャッスル	たいけつ！ ティキトング
		しゃくねつのトロッコ	ティキトングのテーマ

ジオラマ

「ジオラマ」は、各エリアをモチーフとする3DのCG。閲覧条件は、対応エリアの隠しコースでパズルピースを集め、なおかつボスを倒すこと。



←立体データなので、回転・拡大縮小が可能。作りこまれた情景には、見る角度を変えるたびに新しい発見があるはず。

ジャングル

条件 1-Kのパズルピースを集めて、1-Bをクリアする。



ビーチ

条件 2-Kのパズルピースを集めて、2-Bをクリアする。



いせき

条件 3-Kのパズルピースを集めて、3-Bをクリアする。



どうくつ

条件 4-Kのパズルピースを集めて、4-Bをクリアする。



フォレスト

条件 5-Kのパズルピースを集めて、5-Bをクリアする。



クリフ

条件 6-Kのパズルピースを集めて、6-Bをクリアする。



ファクトリー

条件 7-Kのパズルピースを集めて、7-Bをクリアする。



ボルケーノ

条件 8-Kのパズルピースを集めて、8-Bをクリアする。



ワンダーライフスペシャル

【 任天堂公式ガイドブック 】

ドンキーコング リターンズ DONKEY KONG RETURNS

●監修……任天堂株式会社
●企画・編集……西谷英之(超音速)
渡部功一(〃)
根上広行(〃)
東 立哉(〃)
永田浩章(〃)
池田 桂(〃)
植木治子(〃)
清水耕司(〃)
滝川眞美
髙山拓也
塔下太朗
福田純子
髙山邦雄(小学館)
●カバー・本文デザイン……戸部明美(at)
●C.G.制作……今 貴弘(SUPER SONIC D.D.)
宮内浩美(CLUSTER)
●編集協力……丸山千絵

2011年2月9日　初版第一刷発行

●発行人……塩谷雅彦
●印刷所……三晃印刷株式会社
Printed in Japan
●製本所……株式会社難波製本
●発行所……〒101-8001
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
電話　編集03-3230-5409
販売03-5281-3555
株式会社小学館

●ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせにはお答えできません。

©SHOGAKUKAN 2011　ISBN978-4-09-106478-3

[任天堂公式ガイドブック]

ドンキーコング リターンズ
DONKEY KONG RETURNS

小学館

[小学館の任天堂公式ガイドブック]

ニンテンドーDS

マリオ vs.ドンキーコング 突撃！ミニランド



メインゲームの全ステージをルートつきのマップで徹底攻略。カウントダウンステージ＆スペシャルステージも攻略。ミニマリオの導き方を学べるこのゲーム唯一の攻略本。

A5判　本文128ページ
ISBN978-4-09-106475-2

ニンテンドーDS

スーパーカセキホリダー



カルコッツカセキパークの詳細マップを掲載しながら、ホネホネ団との対決までを徹底攻略。200体のリバイバー詳細データも収録。サブイベント攻略法も完璧の公式攻略本。

A5判　本文208ページ
ISBN978-4-09-227150-0

ニンテンドーDS

黄金の太陽 漆黒なる夜明け



旅立ちから隠しダンジョン・宝島までを詳細マップつきで徹底攻略。全83体のジン入手法などのデータ集も充実。最強のエナジストをめざすための公式完全版攻略本。

A5判　本文288ページ
ISBN978-4-09-106464-6

大好評発売中!! 小学館

[任天堂公式ガイドブック]

ドンキーコング リターンズ

小学館

ISBN978-4-09-106478-3

C9476 ¥1400E

9784091064783

定価：本体1,400円＋税

雑誌 69905-78　小学館

1929476014009

任天堂公式ガイドブック／ドンキーコング リターンズ：106478

ISBN978-4-09-106478-3

C9476 ¥1400E

9784091064783

定価：本体1,400円＋税

雑誌 69905-78　　小学館

1929476014009

WL
ワンダーライフスペシャル

小学館







「200%クリア」をめざすための本！



●全エリア全コースをマップつき徹底攻略!!

●すべてのKONGとパズルピースの位置を掲載!!

Nintendo 小学館

定価1,470円 本体1,400円

インターネットで
任天堂公式ガイドブックを
「立ち読み」しよう!!

http://www.21010.net/（ニンテンドーネット）

上記の URL で任天堂公式ガイドブックの内容の一部を
詳しく読むことができます。